MARIONET STAR

操 作 説 明 書

丸茂電機株式会社

6.1-000199

目次

第１部　概要と基本的な操作

第１章　仕様　１
　１－１．　操作卓の仕様　１
第２章　各部の名称　２
　２－１．　全体のパネル構成　２
　２－２．　キースイッチパネル　３
　２－３．　プログラムパネル　４
　　２－３－１．　モードキー　４
　　２－３－２．　コマンドキー　５
　　２－３－３．　その他　７
　２－４．　トータルクロス（ＴＣ）パネル部　７
　　２－４－１．　ＴＣフェーダ　８
　　２－４－２．　トータルクロス、GO・STOP・ＢＡＣＫ　８
　２－５．　パート部　９
　２－６．　サブマスター部　１０
　２－７．　サブマスターページ部　１２
　２－８．　マスターパネル部　１３
　２－９．　客席パネル　１４
第３章　システムの起動と終了、離席　１５
　３－１．　システムの起動　１５
　３－２．　システムの終了　１６
　　３－２－１．　データの保存　１６
　　３－２－２．　終了　１６
　３－３．　離席　１６

第２部　各モードの操作方法

第４章　パッチ　１７
　４－１．　パッチモードの機能　１７
　４－２．　パッチ仕込み場面・実行場面の選択　１８
　　４－２－１．　仕込み場面の選択　１８
　　４－２－２．　実行場面の選択　１８
　４－３．　パッチ　１９
　　４－３－１．　パッチ　２０
　　４－３－２．　チャンネルのコモン選択　２１
　　４－３－３．　パッチの解除　２１
　４－４．　直　２２
　　４－４－１．　直のセット・リセット　２２
　４－５．　ＭＡＸレベル　２３
　　４－５－１．　ＭＡＸレベルの指定　２３
　４－６．　ノンディマー　２４
　　４－６－１．　ノンディマーの指定　２４
　４－７．　ダブルパッチ　２５
　４－８．　パッチマスター割付　２６
　４－９．　カーブ指定　２７
　４－１０．ＣＣ指定　２８
　４－１２．負荷モニター　２９
　４－１３．チャンネルＮｏ．からのパッチ　２９
　　４－１３－１．　ＣＨ（コントロールチャンネル）からのパッチ　２９
　　４－１３－２．　直　２９
　　４－１３－３．　ＭＡＸレベル　２９

４－１３－４．　ノンディマー指定　３０
４－１３－５．　カーブ指定　３０
４－１３－６．　パッチマスター割付　３０
４－１３－７．　モニター表示　３０
４－１３－８．　一覧画面でのＣＣ指定　３１
４－１４．パッチの修正　３２
４－１５．パッチに関する各種初期設定　３２
４－１５－１．ＭＡＸレベル　３２
４－１５－２．ノンディマーＯＮ／ＯＦＦレベル設定　３３
第５章　ＣＵＥデータ作成－概要とレベルデータ作成　３４
５－１．　概要　３４
５－１－１．　ＣＵＥデータの構成と作成手順　３４
５－１－２．　トラックとオールチャンネル　３４
５－２．　ＣＵＥデータの作成モード　３５
５－２－１．　ライブモード画面　３６
５－２－２．　ブラインドモード画面　３６
５－２－３．　画面表示の選択　３７
５－３．　ライブモードでのレベルデータの作成　３７
５－３－１．　チャンネルの選択とレベル入力　３７
５－３－２．　チャンネルのコモン選択　３８
５－３－３．　チャンネルグループ　３９
５－３－４．　リマインダーディム（ＲＥＭ）　３９
５－３－５．　消灯とレベルの修正　３９
５－３－６．　レベルエンコーダによるレベル一括操作　４０
５－３－７．　ＣＣ（カラー）Ｎｏ．入力　４１
５－４．　ブラインドモードでのレベルデータの作成　４１
５－４－１．　チャンネルの選択とレベル入力　４１
５－４－２．　チャンネルのコモン選択　４１
５－４－３．　チャンネルグループ（ＣＧ）作成モード　４１
５－４－４．　リマインダーディム（ＲＥＭ）　４２
５－４－５．　レベルの修正　４２
５－４－６．　レベルエンコーダによるレベル一括操作　４２
５－５．　ＣＵＥデータの書き込み　４２
５－５－１．　ＣＵＥの書き込み　４２
５－５－２．　割り込みＣＵＥの書き込み　４２
第６章　ＣＵＥデータ作成－タイムデータとパート、その他の設定　４３
６－１．　タイムデータの種類と機能　４３
６－１－１．　フェードタイム（ＧＯを押してから設定したレベルに達するまでの時間）　４３
６－１－２．　ディレータイム（ＧＯを押してからレベル変化を始めるまでの待ち時間）　４３
６－１－３．　ウェイトタイム（ＧＯを押してから次のＣＵＥが始まるまでの時間）　４３
６－１－４．　フェードタイムのマニュアル指定　４３
６－１－５．　アップフェード／ダウンフェード アップディレー／ダウンディレーの個別指定　４３
６－２．　タイムデータの設定　４４
６－２－１．　フェードタイムの指定　４４
６－２－２．　ディレータイムの設定　４５
６－２－３．　ウェイトタイムの設定　４６
６－３．　パートの指定　４６
６－３－１．　チャンネルのパート指定　４７
６－３－２．　チャンネルをパートからはずす　４７
６－４．　パートのタイム入力　４８
６－４－１．　ディレータイム　４８
６－４－２．　フェードタイム　４９
６－４－３．　エフェクトをＣＵＥに組み込む（パート指定）　４９
６－４－４．　パートのクリア　４９

６－４－５．　ＣＣ動作タイムをＣＵＥに組み込む（パート指定）　５０
６－５．　カーブ　５１
６－５－１．　カーブ指定　５１
６－５－２．　カーブの解除　５１
６－５－３．　カーブの作成　５１
６－６．　ＣＵＥの繰り返し再生指定（リンクＱ／Ｃ）　５２
６－６－１．　ＣＵＥ Ｎｏ．を飛ばす（後ろのＣＵＥへジャンプする）　５２
６－６－２．　前のＣＵＥへジャンプする　５２
６－６－３．　強制的に止めるまでＣＵＥを永久に繰り返す　５３
６－６－４．　セットしたリンクを解除する　５３
６－７．　ＳＭページの指定　５３
６－８．　外部機材とのリンク指定　５４
６－９．　ＣＵＥデータの書き込み　５４
６－９－１．　ＣＵＥの書き込み　５４
６－９－２．　割り込みＣＵＥの書き込み　５４
６－１０．　タイムデータに関する初期設定　５５
６－１０－１．フェードタイムの設定　５５
第７章　トラックとオールチャンネル　５６
７－１．　トラックとオールチャンネル　５６
７－１－１．　トラック　５６
７－１－２．　オールチャンネル　５７
７－１－３．　トラックとオールチャンネルの選択　５８
第８章　ＣＵＥの再生　５９
８－１．　ＣＵＥの呼び出し　５９
８－１－１．　次段に呼び出す　６０
８－１－２．　実行段に呼び出す　６１
８－１－３．　呼び出したＣＵＥのクリア　６１
８－２．　ＣＵＥの再生　６２
８－２－１．　ＧＯボタンによる再生　６２
８－２－２．　ＴＣフェーダによるマニュアル再生　６２
８－２－３．　再生の終了　６２
８－３．　再生時の各種操作　６２
８－３－１．　ＣＵＥの再生を止める　６２
８－３－２．　ＣＵＥの先送り　６３
８－３－３．　ＣＵＥを戻す　６３
８－３－４．　強制マニュアル転換　６３
８－３－５．　エンコーダによるタイム操作　６３
８－４．　ＣＵＥの再生に関する初期設定　６３
８－４－１．　エンドキュー設定　６４
８－４－２．　ＴＣフェーダ機能　６４
第９章　ＣＵＥデータの修正、コピー、クリア　６５
９－１．　ＣＵＥの実行修正　６５
９－１－１．　ＣＵＥの呼び出しと実行　６５
９－１－２．　ＣＵＥの修正　６５
９－２．　ＣＵＥの記憶修正　６５
９－２－１．　記憶ＣＵＥの呼び出しと修正　６６
９－３．　修正したＣＵＥの書き込み　６６
９－３－１．　ＣＵＥの書き込み　６６
９－３－２．　割り込みＣＵＥの書き込み　６６
９－４．　ＣＵＥのコピー　６７
９－５．　サブマスター（ＳＭ）に割り付けられたＣＵＥの実行修正　６７
９－６．　ＣＵＥのクリア　６８
９－６－１．　ＣＵＥクリア　６８
９－６－２．　クリアしたＣＵＥの復帰　６８

第１０章　エフェクトの作成、実行、修正とクリア　６９
１０－１．　チャンネル指定モードでのエフェクト作成　７０
１０－１－１．　画面表示の切替　７０
１０－１－２．　チャンネルＮｏ．の設定　７０
１０－１－３．　動作モードの設定　７１
１０－１－４．　ステップの設定　７１
１０－１－５．　ステップタイムの設定　７２
１０－１－６．　チャンネルレベルの設定　７２
１０－１－７．　すべてのチャンネルレベルの一括設定（レベルオール）　７３
１０－１－８．　ステップの挿入　７３
１０－１－９．　指定したいステップにダイレクトにカーソルを移動する　７３
１０－１－１０．コントロール出力　７３
１０－１－１１．エフェクトの書き込み　７３
１０－２．　ＣＵＥ指定モードでのエフェクト作成　７４
１０－２－１．　画面表示の切替　７４
１０－２－２．　動作モードの設定　７４
１０－２－３．　ステップの設定　７４
１０－２－４．　ステップタイムの設定　７４
１０－２－５．　ＣＵＥ　Ｎｏ．の指定　７４
１０－２－６．　ステップの挿入　７４
１０－２－７．　指定したいステップにダイレクトにカーソルを移動する　７４
１０－２－８．　コントロール出力　７５
１０－２－９．　エフェクトの書き込み　７５
１０－３．　エフェクトの実行　７５
１０－３－１．　ＣＵＥに組み込まれたエフェクトの再生　７５
１０－３－２．　ＳＭでのエフェクトの実行　７５
１０－４．　エフェクトの修正　７５
１０－４－１．　エフェクトの実行修正　７５
１０－４－２．　ステップ実行　７６
１０－４－３．　記憶済のエフェクト修正　７６
１０－５．　エフェクトのクリア　７６
１０－５－１．　ステップのクリア　７６
１０－５－２．　エフェクトのクリア　７６
１０－５－３．　画面表示のクリア　７７
１０－６．　エフェクトに関する初期設定　７７
１０－６－１．　ステップタイムの設定　７７
１０－６－２．　ステップモードの設定　７８
第１１章　サブマスター（ＳＭ）　７９
１１－１．　ＳＭの機能と基本設定　８０
１１－１－１．　ＳＭモード　８０
１１－１－２．　ＳＭモードの設定　８１
１１－１－３．　ＳＭページの選択　８２
１１－１－４．　ＳＭに割り付けられたデータの表示　８３
１１－２．　リードモードでのＳＭデータの割り付け　８３
１１－２－１．　チャンネルの割り付け　８３
１１－２－２．　ＣＵＥの割り付け　８４
１１－２－３．　連続したＳＭに連続したＣＵＥを割り付ける　８５
１１－２－４．　エフェクトの割り付け　８５
１１－３．　ＳＭデータの実行とページ選択、データとの関係　８５
１１－３－１．　実行中のＳＭデータとページ選択の関係　８５
１１－３－２．　実行中のＳＭデータとＳＭデータの編集の関係　８５
１１－４．　リードモードでのＳＭデータ編集とクリア　８６
１１－４－１．　ＳＭデータの編集　８６
１１－４－２．　ＳＭデータのクリア　８６

１１－５．　エディットモードでのＳＭデータ編集・クリア　８７
１１－５－１．　ＳＭのデータを変更する　８８
１１－５－２．　ＳＭデータのクリア　８８
１１－５－３．　編集データの書き込み　８９
１１－６．　ＳＭエンコーダでのチャンネルレベルの修正　８９
１１－６－１．　修正モードへの切り替え　８９
１１－６－２．　チャンネルのスクロールと固定　８９
１１－６－３．　レベル修正　９０
１１－６－４．　ＣＵＥの書き込み　９０
第１２章　チャンネルグループ（ＣＧ）　９１
１２－１．　チャンネル選択時のＣＧ作成　９１
１２－２．　ＣＧ作成モードでのＣＧ作成　９１
１２－２－１．　ＣＧ作成　９１
１２－２－２．　ＣＧの修正　９２
１２－２－３．　ＣＧ作成モードの終了　９２
１２－３．　ＣＧクリア　９２
第１３章　ヒートアップ　９３
１３－１．　ヒートアップレベルの設定　９３
１３－２．　ヒートアップパラメータの設定　９４

第３部　データ編集と初期設定

第１４章　エディットモード　９５
１４－１．　ＣＵＥデータ　９６
１４－２．　ＣＵＥタイムデータ　９７
１４－３．　ＣＵＥチャンネルレベル　９８
１４－４．　サブマスター割付データ　９９
１４－５．　サブマスターモード　１００
１４－６．　カーブデータ　１０１
１４－９．　ロールデータ　１０１
１４－１０．ＣＣテキスト　１０２
１４－１１．ＣＵＥタイトル　１０２
１４－１２．ＥＦ（エフェクト）タイトル　１０２
１４－１３．ＰＡＧＥ（サブマスターページ）タイトル　１０３
１４－１４．ＣＧ（チャンネルグループ）タイトル　１０３
１４－１５．ＣＨ（フェーダチャンネル）タイトル　１０３
１４－１９．ロールタイトル　１０４
第１５章　リストモード　１０５
１５－１．　ＣＨ　Ｎｏ．リスト　１０５
１５－２．　ＣＵＥ　Ｎｏ．リスト　１０５
１５－３．　エフェクトＮｏ．リスト　１０６
１５－４．　チャンネルグループＮｏ．リスト　１０６
１５－５．　サブマスターデータリスト　１０６
第１７章　セットアップモードでの各種設定　１０７
１７－１．　イベントデータのセーブ、ロード　１０８
１７－１－１．　イベントデータ登録（卓 → 内蔵ディスク）　１０８
１７－１－２．　イベントデータ読出（卓 ← 内蔵ディスク）　１０９
１７－１－３．　イベントデータ削除（内臓ディスク）　１０９
１７－２．　データのプリントアウト　１０９
１７－２－１．　ＣＵＥデータ　１１０
１７－２－２．　ＣＧ（チャンネルグループ）データ　１１０
１７－２－３．　ＥＦ（エフェクト）データ　１１０
１７－２－４．　パッチデータ　１１１
１７－２－５．　カーブデータ　１１１
１７－２－６．　ＣＵＥ　Ｎｏ．リスト　１１１

１７－２－７．　ＣＧ（チャンネルグループ）Ｎｏ．リスト　１１１
１７－２－８．　ＥＦ（エフェクト）Ｎｏ．リスト　１１１
１７－２－９．　ＣＵＥリスト　１１１
１７－２－１０．パッチ負荷名称一覧　１１２
１７－２－１１．ＰＡＧＥ（サブマスターページ）タイトル　１１２
１７－２－１２．サブマスター割付データ　１１２
１７－２－１４．ロールデータ　１１２
１７－２－１９．プリントＭＡＸチャンネル　１１２
１７－２－２０．プリントキャンセル　１１３
１７－３．　記憶データの一括クリアと各種モードの一括リセット　１１３
１７－３－１．　パッチオールクリア　１１３
１７－３－２．　パッチダイレクトセット　１１３
１７－３－３．　パッチチャンネルクリア　１１４
１７－３－４．　パッチ直クリア　１１４
１７－３－５．　パッチＭＡＸレベルリセット　１１４
１７－３－６．　パッチノンディマークリア　１１４
１７－３－７．　パッチカーブクリア　１１４
１７－３－８．　パッチマスタークリア　１１４
１７－３－１０．ＣＣ パッチ データ クリア　１１５
１７－３－１１．ＣＵＥオールクリア　１１５
１７－３－１２．ＣＧ（チャンネルグループ）オールクリア　１１５
１７－３－１３．カーブオールクリア　１１５
１７－３－１４．ＳＭ（サブマスター）モードリセット　１１５
１７－３－１５．ＥＦ（エフェクト）オールクリア　１１５
１７－３－１６．ＣＨ（フェーダチャンネル）タイトルクリア　１１５
１７－３－１８．ロールデータクリア　１１５
１７－３－１９．データオールクリア　１１６
１７－３－２０．メモリーオールクリア　１１６
１７－４．　フェードタイム　１１６
１７－５．　ステップタイム　１１７
１７－６．　ステップモード　１１７
１７－７．　ノンディマーＯＮ／ＯＦＦレベル　１１８
１７－８．　エンドＣＵＥセット　１１９
１７－９．　日付・時刻セット　１１９
１７－１０．ヒートアップパラメータ　１２０
１７－１１．表示モード切替　１２１
１７－１２．マスターフェーダ機能切替　１２２
１７－１４．パッチ実行場面の設定　１２３
１７－１５．パッチ仕込み場面の設定　１２３
１７－１６．負荷レベル出力テスト　１２４
１７－１７．マクロキーセット　１２５
１７－１７－１．　マクロキーの登録　１２５
１７－１７－２．　マクロの編集　１２５
１７－１７－３．　マクロのクリア　１２５
１７－１７－４．　マクロキーセットモードの終了　１２５
１７－１８．システムセットアップ　１２６
１７－１８－１．　ブザーＯＮ／ＯＦＦモード　１２６
１７－１８－２．　実行ＣＵＥ復帰モード　１２６
１７－１８－３．　コントロールチャンネル数　１２６
１７－１８－４．　ＴＣフェーダ機能変更　１２７
１７－１８－５．　チャンネルエンコーダスクロール数　１２７
１７－１８－６．　ＣＵＥライトモード　１２７
１７－１８－７．　ＢＡＣＫスイッチモード　１２７
１７－１８－８．　ライブモード ライト修正　１２７

１７－１８－９．　ブラインドモード ライト修正　１２７
１７－１８－１１．エフェクトモード レベルカーソル　１２８
１７－１８－１２．レベル入力ＣＨ Ｎｏ．リセット　１２８
１７－１８－１３．レベル±１０スイッチ変化値　１２８
１７－１８－１４．レベル±１スイッチ変化値　１２８
１７－１９．システム表示　１２８
１７－２０．システムテスト　１２９
１７－２０－１．　フェーダレベル　１２９
１７－２０－２．　スイッチ入力　１２９
１７－２０－３．　ＬＥＤ表示　１２９
１７－２０－４．　ＬＣＤテストパターン　１２９
１７－２０－９．　データスキャン＆最適化　１２９
１７－２１．パッチ場面コピー　１３０
１７－２３．マクロ実行　１３０
１７－２４．ＣＣ実行タイム　１３１
１７－３０．ＬＣＤ使用台数変更（オプション）　１３１
１７－３１．ＪＡＳＣＨＩＩテキストファイル　１３２
１７－３１－１．　テキスト ファイル セーブ　１３２
１７－３１－２．　テキスト ファイル ロード　１３２
１７－３１－３．　フロッピー フォーマット（ＭＳ－ＤＯＳ １．４４ＭＢ）　１３３
１７－３２．ＣＳＶファイル　１３３
１７－３２－１．　ＣＳＶファイル セーブ　１３３
１７－３２－２．　ＣＳＶファイル ロード　１３４
１７－４０．データ送受信　（オプション）　１３４
１７－４０－１．　一括送信　（主卓　→　サブ卓）　１３５
１７－４０－２．　ＣＵＥ、ＥＦ、ＣＧ、ＳＭデータ送信　１３５
１７－４０－３．　パッチデータ送信　１３５
１７－４０－５．　ＣＵＥ個別送信　１３５
１７－４０－６．　ＥＦ個別送信　１３５
１７－４０－７．　ＣＧ個別送信　１３５
１７－４０－８．　パッチ個別送信　１３６
１７－４０－９．　ＣＨタイトル個別送信　１３６
１７－４０－１０．ＳＭページ個別送信　１３６
１７－４０－１１．一括受信　（主卓　←　サブ卓）　１３６
１７－４０－１２．ＣＵＥ、ＥＦ、ＣＧ、ＳＭデータ受信　１３６
１７－４０－１３．パッチデータ受信　１３６
１７－４０－１５．ＣＵＥ個別受信　１３７
１７－４０－１６．ＥＦ個別受信　１３７
１７－４０－１７．ＣＧ個別受信　１３７
１７－４０－１８．パッチ個別受信　１３７
１７－４０－１９．ＣＨタイトル個別受信　１３７
１７－４０－２０．ＳＭページ個別受信　１３７

第１８章　システム不具合時の対応について　１３８
１８－１．主卓のリセット操作　１３８
１８－２．調光卓の再起動　１３９
１８－３．バックアップスイッチによる操作主幹電源の投入　１３９
１８－４．プリセット卓のリセット操作　１４０

第１部　概要と基本的な操作

マリオネットスター２型の取扱説明書です。ここでは、操作卓の仕様とごく基本的な操作について触れています。詳細な操作方法については、第 2 部以降を参照して下さい。

第１章　仕様

１－１．操作卓の仕様

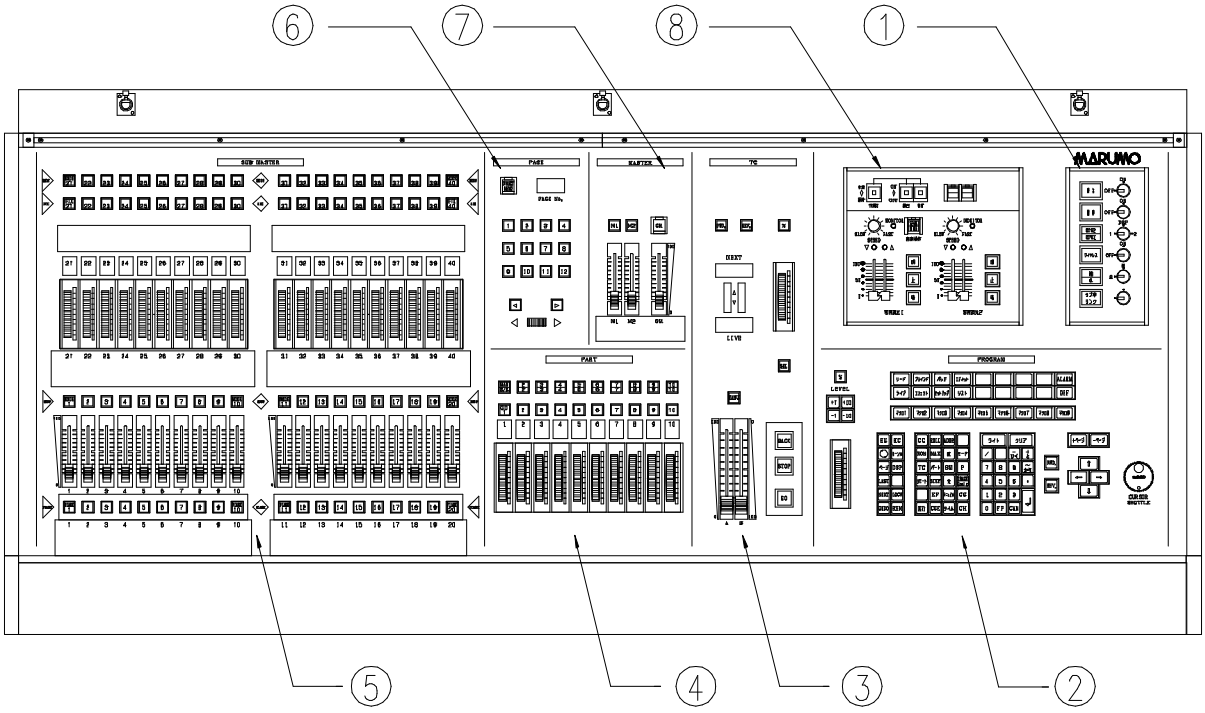
仕　様

１）	入力電源電圧	AC100V ±10%　５０／６０Ｈｚ
２）	周囲環境	周囲温度５℃～４０℃ 相対湿度８５%以下（結露がない事）
３）	調光負荷回路数	２０４８回路
４）	コントロールチャンネル数	２０４８チャンネル
５）	記憶ＣＵＥ数	１０００ＣＵＥ（ＣＵＥ Ｎｏ．０．１～９９９．９）
６）	パート分割数	１０パート（マルチ機能付）
７）	チャンネルグループ数	１０００グループ
８）	エフェクトパターン数	１００パターン（１００CH × １００STEP） （CUE × １００STEP）
９）	時間軸記憶（タイムベース）	フェード・ディレー・ウェイト フェード ＩＮ／ＯＵＴ（０～９９分５９秒） ディレー ＩＮ／ＯＵＴ（０～９９分５９秒） ウェイト　　（０～９９分５９秒）
１０）	外部記憶装置	３．５型ＦＤＤ（２ＭＯＤＥ） ＳＤカードメディアリーダー
１１）	ディスプレイ	１５型液晶ディスプレイ × ２台
１２）	チェック機能	セットアップモードでのチェック機能

第２章　各部の名称

ここでは、操作卓の各部の名称と機能について説明します。

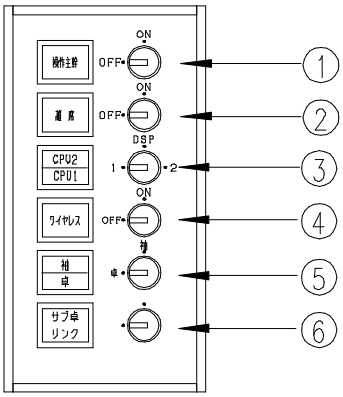
２－１．全体のパネル構成



Ｎｏ．	名　　称	機　　能
①	キースイッチパネル部	電源操作・離席操作可等、各種操作のＯＮ／ＯＦＦ操作を行うパネル
②	プログラムパネル部	画面との対話形式で、パッチ・ＣＵＥデータ・エフェクト等の作成・各種初期設定・リスト表示他の操作を行うパネル
③	トータルクロスパネル	作成したＣＵＥの再生パネル
④	ＰＡＲＴ部	作成したパートの操作パネル
⑤	サブマスター部	サブマスターデータの再生パネル
⑥	サブマスターページ部	サブマスターページ選択パネル及びページスクロール
⑦	マスターパネル	プログラムマスター・グランドマスター操作パネル
⑧	客席フェーダパネル	客席フェーダ操作パネル

２－２．キースイッチパネル

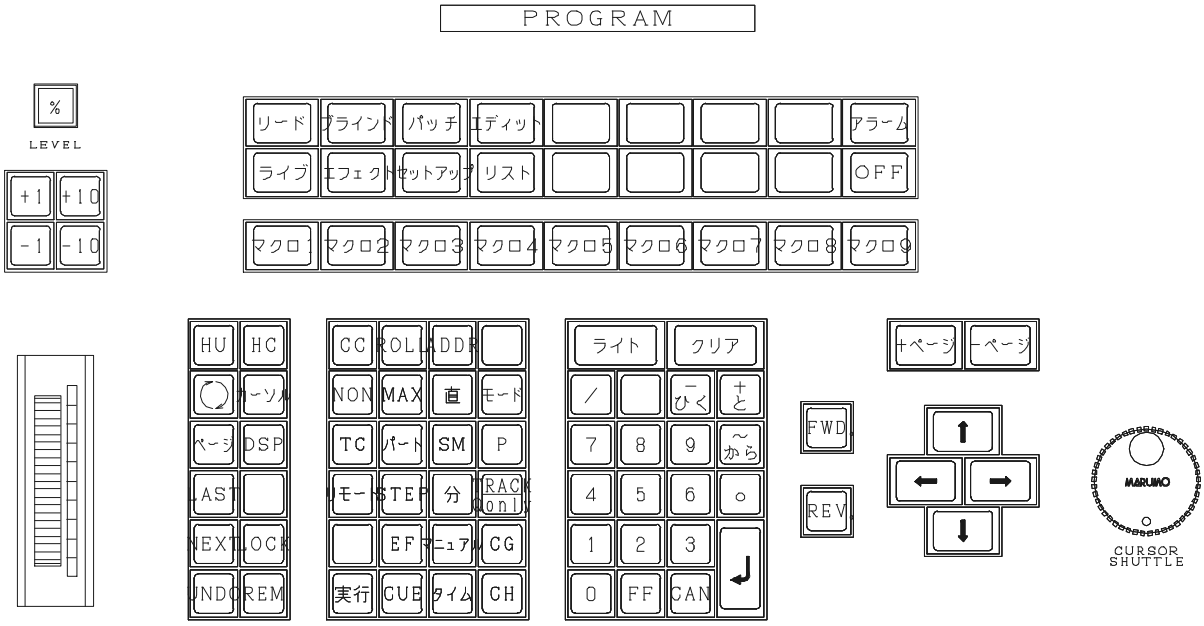
キースイッチパネルでは、操作電源や、離席等のＯＮ／ＯＦＦ操作を行います。



Ｎｏ．	名　　称	機　　能
①	操作主幹スイッチ	調光操作システムのＯＮ／ＯＦＦ操作スイッチ
②	ＬＯＣＫ（離席）	データのメモリロックＯＮ／ＯＦＦ操作スイッチ
③	ＣＰＵ切替スイッチ	CPU1 と CPU 2 の切り替えのための操作スイッチ
④	ワイヤレス操作スイッチ	ワイヤレス操作器使用選択のための操作スイッチ（オプション機能）
⑤	舞台袖切替スイッチ	サブマスターフェーダ操作を卓または舞台袖に切替るための操作スイッチ（オプション機能）
⑥	サブ卓リンクスイッチ	サブ卓とのデータリンクのＯＮ／ＯＦＦ操作スイッチ（オプション機能）

２－３．プログラムパネル

プログラムパネルでは、操作卓における各種操作を行います。



２－３－１．モードキー

モードキーを押す事によりリード・ライブ・ブラインド・エフェクト・パッチ・セットアップ・エディット・リスト・アラーム・ＯＦＦの各操作モードが選択され、各種データの作成、修正、保存等を行う事が出来ます。

名　　称	機　　能
リード	トータルクロスへのＣＵＥ呼び出し再生 サブマスターへのデータ呼び出し ページ毎のＣＵＥ等の割付
ライブ	実明かりを出しながらのＣＵＥ作成、修正
ブラインド	明かりを出さずに、ＣＵＥの作成・修正・クリア・ＣＧの作成・修正・クリア
エディット	ＣＵＥ編集・各種データ（タイム・レベル・ＳＭ）の編集
リスト	ＣＵＥ、エフェクト等のデータをリストとして画面に表示
エフェクト	エフェクトパターンの作成・修正・実行中の修正
パッチ	チャンネルと調光回路の接続操作
セットアップ	イベントデータ管理操作、プリントアウト、メモリークリア等
マクロ１～９	マクロ実行キー
ＯＦＦ	画面表示のみをＯＦＦする。※モードキー操作を行うと、画面表示は元に戻る
アラーム	調光器のトラブル時の内容表示（オプション機能）

２－３－２．コマンドキー

名　　称	機　　能
ＨＵ（ヒートアップ）	ヒートアップレベルを入力するチャンネルの自動選択
ＨＣ（ハードコピー）	テンキーで指定したＬＣＤの表示データを画面イメージでプリントアウト
（スワップ）	画面間の表示内容の交換
カーソル	画面間のカーソル移動
リモート	外部機材リモートＮｏ．指定キー
ＤＳＰ（ディスプレイ）	パッチモードにおける入力画面切替 リードモード時、画面下表示のＯＮ／ＯＦＦ指定
ＬＯＣＫ（ロックチャンネル）	チャンネルレベルをロックする。ロックされたチャンネルは電源を切るかロックを解除するまでロックされる
ＴＣ（トータルクロス）	リードモードで、トータルクロスの次段にＣＵＥを呼び出す際の選択 ライブモードで、ＣＵＥデータからの出力のみ画面に表示
実行	トータルクロスの実行段にＣＵＥを呼び出す際の選択キー ライブモードで、実行中の出力レベル表示切替
ページ	サブマスターのページ指定
ＭＯＤＥ（モード）	エフェクトモード時のステップ送りモード指定 リストモード時、表示データの変更。 ライブ・ブラインドモード時、画面の１段／３段／バイキング表示切替
ＲＥＭ ＤＩＭ （リマインダーディム）	リマインダーディムにて指定されたチャンネル明かりを出力し、指定されていないチャンネル明かりを同時に＠０レベルにする
ＮＥＸＴ（ネクスト）	１段表示の時、押し間ＮＥＸＴ段のレベルを表示
ＬＡＳＴ（ラスト）	１段表示の時、押し間ＬＡＳＴ段のレベルを表示
ＭＡＮＵ（マニュアル）	フェードタイムデータのマニュアル選択
ＭＩＮＵＴＥ（分）	タイムデータの“分”表示入力キー
ＴＩＭＥ（タイム）	タイムデータ指定キー
ＳＭ（サブマスター）	サブマスターにＣＵＥ・チャンネル・エフェクトを割付ける時の選択キー ライブ・ブラインド・エフェクトモード時、ＳＭ選択キー
ＰＡＲＴ（パート）	パート（１～１０）の選択キー
ＣＵＥ（キュー）	ＣＵＥＮｏ．選択キー
ＥＦ（エフェクト）	エフェクトＮｏ．選択キー
ＳＴＥＰ（ステップ）	エフェクトモードにおけるステップＮｏ．選択キー
ＣＧ（チャンネルグループ）	チャンネルグループ指定キー
ＣＣ（カラーチェンジャ）	カラーチェンジャ指定キー
Ｐ（プリセット）	プリセット操作キー

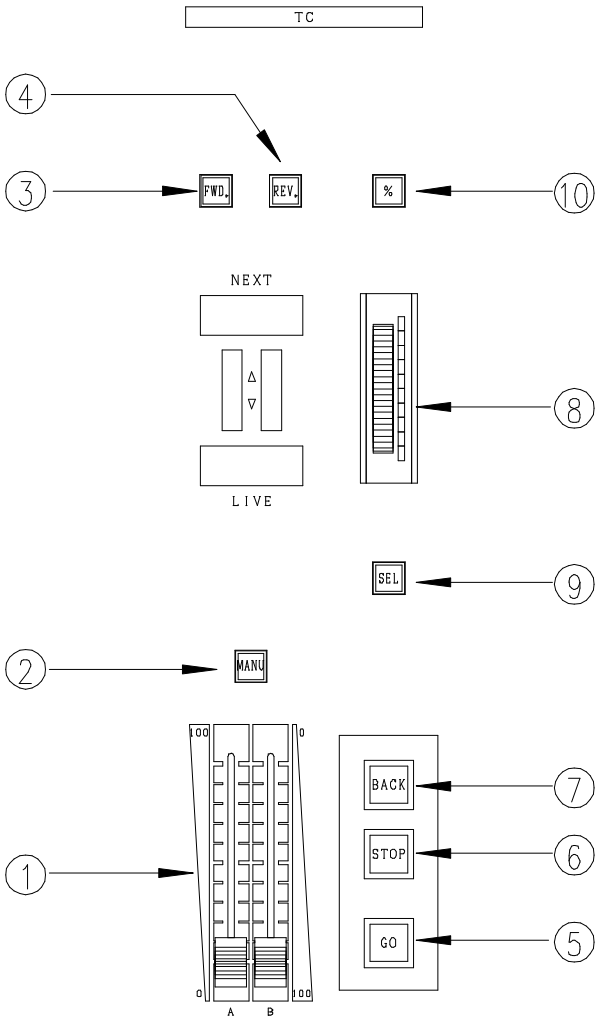
名　　称	機　　能
ＲＯＬＬ（ロール）	カラーチェンジャ指定時のロールＮｏ．指定キー
ＡＤＤＲ（アドレス）	カラーチェンジャコントロールアドレス指定キー
ＣＨ（チャンネル）	チャンネルＮｏ．指定キー
ＵＮＤＯ（アンドゥ）	リマインダーディムで行われた操作を元に戻すキー 行われた操作をキャンセルできる（但し記憶に関する操作は除く）
ＴＲＡＣＫ／Ｑ＿Ｏｎｌｙ	トラック／ＣＵＥオンリー切替キー
ＷＲＩＴＥ（ライト）	各種データ書き込み指定キー
ＣＬＥＡＲ（クリア）	各種データのクリア指定キー
～（から）	パッチ及びライブ、ブラインドモードにおいて、連続したチャンネルを一括選択
＋（と）	パッチ及びライブ、ブラインドモードにおいて、離れたチャンネルを一括選択
－（ひく）	パッチ及びライブ、ブラインドモードにおいて、連続選択された、 間の指定チャンネルを引いた選択操作
ＣＡＮ（キャンセル）	直前のキー入力データの削除 レベル修正データの確定前の復帰
“０”～“９”	数字入力キー
“．”ポイント	小数点指定（割り込み指定） 直前に入力確定したチャンネルの選択復帰キー
ＦＷＤ（フォワード）	数値インクリメント（＋１）キー
ＲＥＶ（リバース）	数値デクリメント（－１）キー
<┘（エンター）	実行・確定キー
＋１０	＋１０レベル指定キー
－１０	－１０レベル指定キー
＋１	＋１レベル指定キー
－１	－１レベル指定キー
＋ＰＡＧＥ	各モードでのページインクリメント（＋１）キー
－ＰＡＧＥ	各モードでのページデクリメント（－１）キー
← ↑ → ↓（カーソルキー）	カーソル移動キー
％	レベルエンコーダのモード切替スイッチ

２－３－３．その他

名　　称	機　　能
レベルエンコーダ	レベル修正時の±修正エンコーダ エフェクトモード時のタイム±修正エンコーダ
カーソルシャトル	各モードにおいてカーソルの高速移動用エンコーダ

２－４．トータルクロス（ＴＣ）パネル

トータルクロス（ＴＣ）では、作成したＣＵＥ（場面）を呼び出し、ＧＯボタン又はＴＣフェーダで再生（転換）を行います。通常、ＣＵＥは書込まれたＣＵＥＮｏ．順に再生されます。



２－４－１．ＴＣ フェーダ

ＴＣフェーダでは、呼出されたＣＵＥを手動フェーダで再生する際に使用します。通常、ＣＵＥのフェードタイムに“マニュアル”と設定されたＣＵＥの再生に使用しますが、タイムデータを指定されたＣＵＥについても、強制的にマニュアル再生を行う事も可能です。

Ｎｏ．	名　　称	機　　能
①	トータルクロスフェーダ	ＣＵＥの転換をするためのフェーダ。フェーダ１組を上げる、また下げる事により次段ＣＵＥを手動で実行する事が出来る。ＣＵＥ記憶時、タイムデータに“マニュアル“指定をした時と、マニュアル強制スイッチを押した時にこのフェーダの使用が可能となる。
②	強制マニュアルスイッチ	次段ＣＵＥがタイム指定されているＣＵＥを強制的に手動操作に切替えられる。スイッチを押すと、自照が赤で点灯する。再度押す事により解除出来る。このスイッチがＯＮになっている時、ＬＣＤ画面上のタイム表示は“ＭＡＮＵＡＬ”に変わるが、記憶タイムデータは変化しない。このスイッチがＯＮになっている時、フェーダが上下何れかの位置に揃える。その間実明かりの変化はない。タイムフェ―ド中、タイムフェード前のどちらでも操作出来る。タイムフェード中、マニュアルに切替えた場合、キーを押した時点の状態からレベル変化を開始する。

Ｎｏ．	名　　称	機　　能
③	次段ＣＵＥフォワードスイッチ	次段ＣＵＥが、スイッチを押す度に１つ先に送られる。
④	次段ＣＵＥリバーススイッチ	次段ＣＵＥが、スイッチを押す度に１つ前へ戻る。

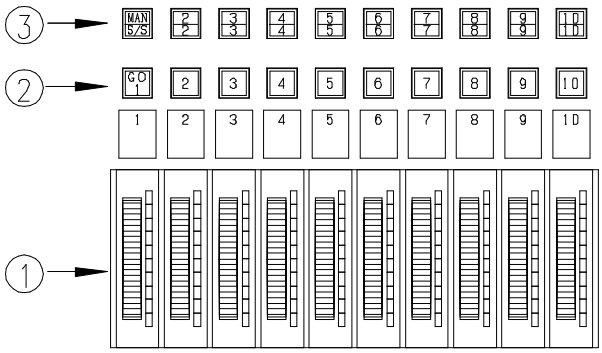
２－４－２．トータルクロス、ＧＯ・ＳＴＯＰ・ＢＡＣＫスイッチ

ＴＣ　ＧＯ・ＳＴＯＰ・ＢＡＣＫスイッチでは、タイムデータを指定されたＣＵＥを再生するためのスイッチです。

Ｎｏ．	名　　称	機　　能
⑤	ＧＯスイッチ	ＴＣの次段ＣＵＥにフェードタイムデータが記憶されている場合、スイッチをＯＮする事で、フェードを開始する。フェード中に再度スイッチを押すと次段＋１ＣＵＥへのフェードを開始する。
⑥	ＳＴＯＰスイッチ	先のＧＯスイッチでＣＵＥ転換中の時、このスイッチを押す事により、その位置でＣＵＥ転換を一時停止する事が出来る。
⑦	ＢＡＣＫスイッチ	ＧＯスイッチが押されて次のＣＵＥへ行くまでに押すと、そのＣＵＥの頭へフェードバックする。
⑧	タイムエンコーダ	トータルクロスによるタイムフェード時の時間修正用のエンコーダ。－９９９．９秒～＋９９９．９秒または、０～９９９．９%の修正が出来る。タイムを長くする場合は下方向へ、短くする場合は上方向へ操作する。
⑨	ＳＥＬスイッチ	タイムエンコーダ機能を働かせる為のスイッチ。
⑩	%スイッチ	タイムフェードの修正を±または%（レート）の何れかに選択するスイッチ。

２－５．パート部

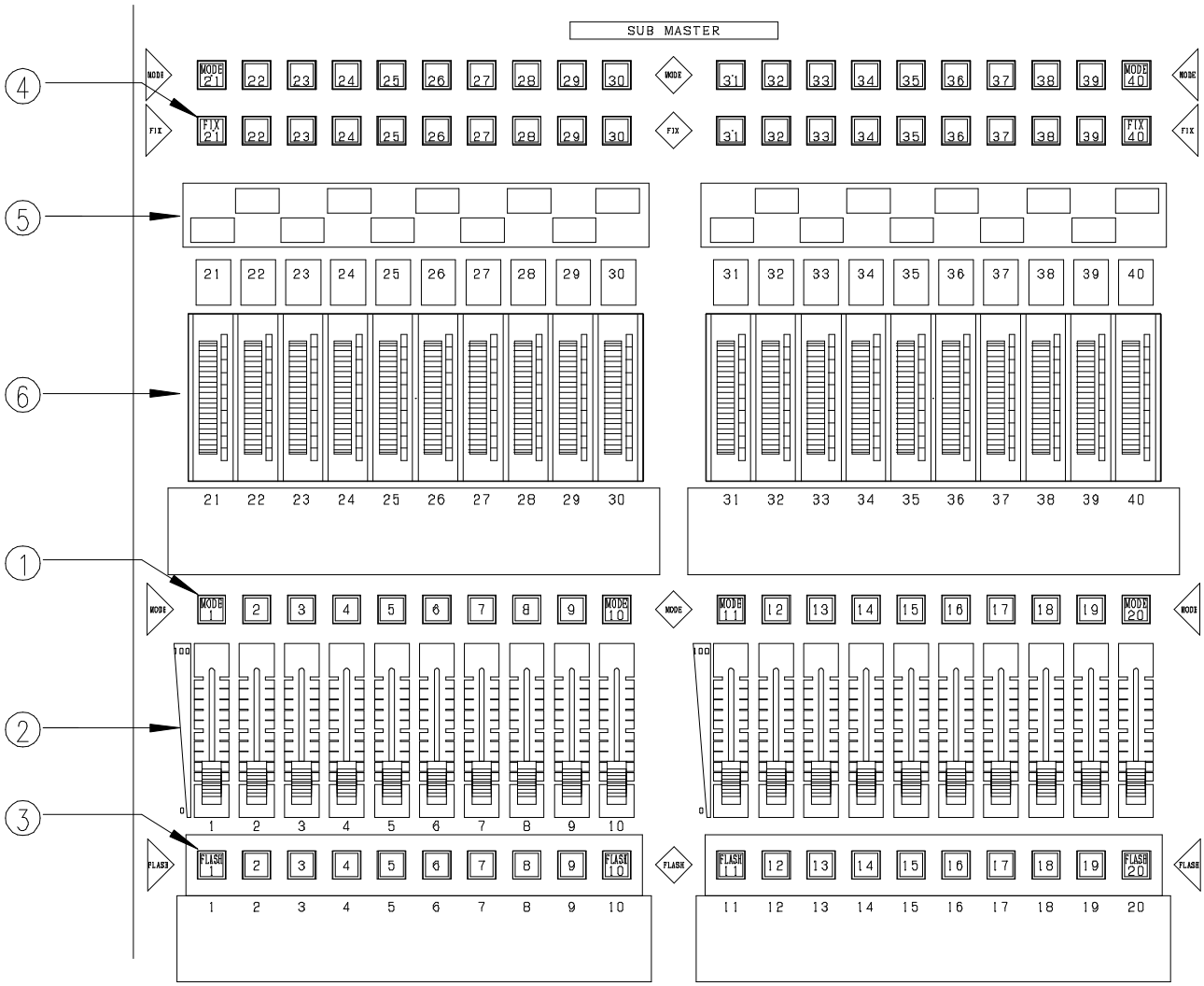
パート１からパート１０に組込んだパートチャンネル・エフェクト・ＣＵＥ等をマニュアルフェード操作または、単独タイム再生するパネル部です。



Ｎｏ．	名　　称	機　　能
①	パート（ＰＡＲＴ） ベルトエンコーダ	パートに組込んだ明かりをベルトエンコーダにより手動で実行する。 ＣＵＥ再生時パートのタイムデータを“マニュアル”指定した時と、マニュアル強制スイッチを押した時にこのエンコーダの使用が可能となる。
②	パート（ＰＡＲＴ） ＧＯスイッチ	パート１～１０に組込まれた明かりにフェードタイムが記憶されている場合、このスイッチを押す事で再生を開始する。また、フェードタイム及びディレータイムが記憶されている場合は、ＴＣのＧＯスイッチ操作で自動的にタイム再生出来る。 パートにディレータイムを設定せずに記憶操作を行うと自動的に“０秒”記憶される。
③	ＭＡＮ・Ｓ／Ｓスイッチ （マニュアル・ ストップ／ステップ）	ＧＯスイッチが押されて転換中のパートの明かりを、このスイッチを押す事により、その時の状態で一時停止する事が出来る。再度スタートする場合には、ＧＯを押す。 また、このスイッチを押す事により、タイムデータが記憶されているスタンバイ中のパートを強制的にマニュアル操作に切替えることができる。

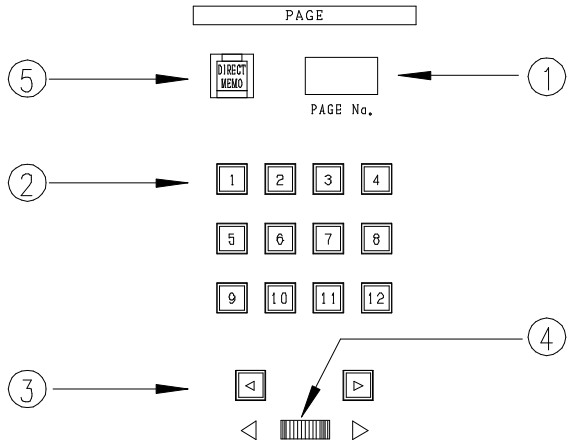
２－６．サブマスター部

サブマスター（ＳＭ）とは、作成したＣＵＥの明かり、エフェクト、チャンネルレベルを手動で再生するフェーダの事です。サブマスター機能、フリーフェーダ機能、チャンネルマスター機能があります。



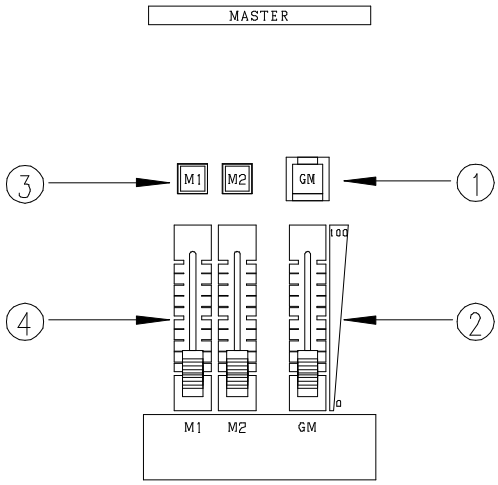
Ｎｏ．	名　　称	機　　能
①	サブマスター（ＳＭ） モードスイッチ	セットアップモードにて指定されたサブマスターモードを表示。 赤　：フリーフェーダモード 緑　：チャンネルマスターモード 消灯：サブマスターモード
②	サブマスター（ＳＭ） フェーダ	サブマスター・フリーフェーダ・チャンネルマスターフェーダの機能を持つ フェーダ。サブマスターには、チャンネル、エフェクト、ＣＵＥが組込める。
③	サブマスター（ＳＭ） フラッシュスイッチ	各サブマスタータッチスイッチは、押している間だけそのサブマスターに組込まれた明かりを１００％レベルで出力する。
④	ＦＩＸスイッチ	サブマスターに呼出されている状態または、チャンネルを固定する機能
⑤	チャンネルＮｏ．表示器	ベルトエンコーダをチャンネル修正として使用した場合に チャンネルＮｏ．を４桁で表示。
⑥	ベルトエンコーダ	サブマスター・フリーフェーダ・チャンネルマスターフェーダの機能を持つエンコーダサブマスターには、チャンネル、エフェクト、ＣＵＥが組込める。チャンネルエンコーダとして使用した場合は、レベル入力を行うエンコーダとなる。また、記憶済のＣＵＥのチャンネルレベルの修正エンコーダとしても使用することができる。

２－７．サブマスターページ部



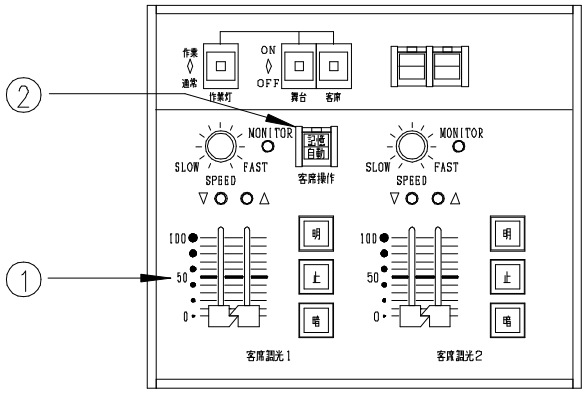
Ｎｏ．	名　　称	機　　能
①	ページＮｏ．表示器	呼出されているページＮｏ．を３桁で表示。
②	ページ選択スイッチ	ダイレクトにページＮｏ．の１～１２を指定可能 テンキーを使用した場合は１００ページまで指定できる 記憶データがある場合は、緑色で点灯する
③	スクロールスイッチ	ページＮｏをスクロールさせるスイッチ
④	スクロールエンコーダ	チャンネルエンコーダを横スクロールさせる（オプション機能）
⑤	ＤＩＲＥＣＴ　ＭＥＭＯ スイッチ	実行出力している明かりをサブマスターフェーダに“チャンネルデータ”として 割り付けるための操作スイッチ（オプション機能）

２－８．マスターパネル部



Ｎｏ．	名　　称	機　　能
①	ＧＭ ダイレクトスイッチ	グランドマスターフェーダのダイレクトスイッチ 操作卓電源ＯＮ時、ダイレクトＯＮにて起動する
②	ＧＭ グランドマスター フェーダ	操作卓調光出力のマスターフェーダ ①スイッチがＯＦＦの時、このフェーダが有効となる。
③	プログラムマスター 内容確認スイッチ	サブマスターマスター・パッチマスター・ＴＣマスターとして使用可能 スイッチを押すと登録内容が確認できる
④	プログラムマスター	サブマスターマスター・パッチマスター・ＴＣマスターとして使用できる

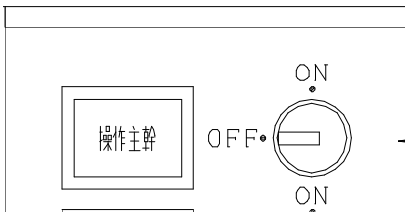
２－９．客席パネル（オプション）



Ｎｏ．	名　　称	機　　能
①	客席自動調光	パッチ場面“場面７（House Light）”にて パッチした回路が調光できる。
②	記憶／自動スイッチ	記憶／自動スイッチ。客席指定回路を明止暗スイッチにて調光操作を行うか、 記憶（フェーダチャンネル）操作として調光操作を行うかを切替えるスイッチ。 客席回路は場面７（House Light）にてパッチをおこなう必要がある。 自動の場合は客席回路の一括制御となる。

第３章　システムの起動と終了

操作卓の起動と終了の方法、電源の入った状態で操作卓を離れるときの処置（離席）について説明します。



３－１．システムの起動

操作卓は、ＡＣ１００Ｖ±１０%５０／６０Ｈｚの電源で使用して下さい。操作卓起動前に、サイリスタ調光器の主幹を入れて下さい。調光器電源が入っていない状態では明かりが点灯しません。

【操作手順】　１．キースイッチパネルの操作主幹をＯＮ側に回して下さい。
操作卓の電源が入りシステムが起動します。約１分５０秒で起動します。
２．リードモード（実行状態）・ライブモードが表示されます。
３．操作モードを選択し、操作を開始して下さい。

３－２．システムの終了

操作卓の終了時の手順、注意すべき点を示します。

３－２－１．データの保存

操作卓の電源を切ると、[<┘]キーによるＣＵＥデータ等の記憶確定操作後のデータは卓内に残りますが、確定操作前のデータは残りません。作業の途中でシステムを終了させるには、データの状態を確認し、必要に応じてデータの保存を行って下さい。また、卓内に残っているデータは、保持されていますが、保存前のデータ変更や誤操作によってデータが変わってしまう事を防ぐために､イベントデータとして保存する事をお勧めします。

ここには卓内の全データをイベント保存する手順のみを示します。データの保存についての詳細は第１８章「セットアップモードでの各種設定」「イベントデータのセーブ・ロード」を参照して下さい。

※ＳＤメモリーカードを使用した場合、書込み中は、ＳＤメモリーカードを抜かないで下さい。
データが破損する恐れがあります。

【操作手順】　１．[セットアップ]キーを押し、セットアップモードに入ります。
２．テンキーで［1］を入力し、イベントデータ管理モードに入ります。
３．テンキーで［1］を入力し、イベントデータ保存を実行します。
４．メッセージラインに“セレクト　Ｎｏ．　＝”と表示されているので、[1][<┘]操作を行います。セーブが開始され、メッセージラインに保存中を表す表示が出て、進行状態はバーで表示されます。
５．保存が完了すると､“完了”と表示されます。

３－２－２．終了

【操作手順】　１．キースイッチパネルの電源スイッチをＯＦＦ側に回して下さい。
約３０秒で電源が切れます。

３－３．離席（ＬＯＣＫ）

休憩等で、電源を入れたままで操作卓を長時間放置する際の、誤操作等によるデータの消去・書換えを防ぐための機能です。このスイッチを“ＯＮ”にしておくと“離席”のＬＥＤが赤で点灯し、実明かりの出力やＣＵＥの再生操作は出来ますが、[ライト][クリア]キーによるデータ書換え操作が出来なくなります。
離席スイッチが“ＯＮ”のときにデータの書換え操作をされると“離席！”のメッセージが表示され、操作は出来ません。

【操作手順】　１．キースイッチパネルの離席キースイッチをＯＮ側に回して下さい。
２．離席を解除する時は、離席キースイッチをＯＦＦ側に回して下さい。

第２部　各モードの操作方法

ここでは、操作卓の各モードでの操作方法（パッチ、ＣＵＥデータの作成、等）を説明します。

第４章　パッチ

パッチとは、調光回路にコントロールするチャンネルＮｏ．を接続する操作の事をパッチといいます。パッチ操作は、パッチモードで行います。

※パッチ仕込み場面・実行場面の選択はセットアップモードで行います。

【操作手順】　１．プログラムパネルの［パッチ］キーを押し、パッチモードに入って下さい。

４－１．パッチモードの機能

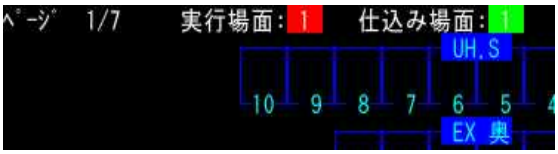
パッチとは、調光回路（調光器）にコントロールするチャンネルを接続する操作で、調光回路の選択にはカーソルキーを使用します。

１．パッチモードにおける操作は、全てプログラムパネルからカーソルを操作し行います。
　※カーソルは黄色の点滅で、負荷番号の上に表示されます。
２．画面上の調光回路は、舞台上の調光回路の配置に合わせてあります。
３．直・ノンディマー・ＭＡＸレベル・カーブの機能を持っています。
４．演出用パッチは５場面あり、仕込み場面、実行場面はそれぞれ選択する事が出来ます。
５．一つの回路に対して２つのコントロールチャンネルを割付けるダブルパッチが可能です。
６．［ＤＩＳＰ］キーにより、チャンネルＮｏ．及び負荷Ｎｏ．によるパッチ編集が出来ます。
７．カラーチェンジャをフレーム入力する場合、ＤＭＸ３系統目の回路を“ＣＣ”機能としてパッチを行なうことで可能となります。

４－２．パッチ仕込み場面・実行場面の選択

※この操作はセットアップモードで行います。演出用パッチは全部で５場面あり、仕込み・実行場面をそれぞれ選択する事が出来ます。セットアップモードで仕込みをしたい場面、実行したい場面（データを出力する場面）を選択して下さい。

※パッチ仕込み場面・実行場面とも、操作中いつでも切替る事が出来ます。但し、実行場面を変更すると操作卓からのＤＭＸ出力も同時に変わる為、現在出力されている明かりが変化します。



４－２－１．仕込み場面の選択

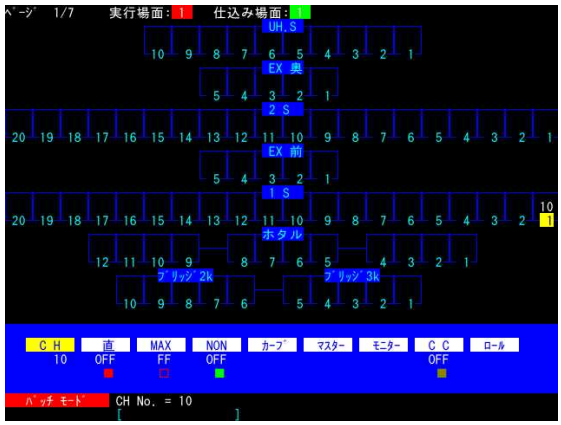
【操作手順】　１．[セットアップ] キーを押し、セットアップモードに入ります。
２．テンキーで［1］［5］と入力し［<┘］キーを押すとパッチ仕込み場面 選択モードになり、メッセージラインに“場面Ｎｏ．＝”と現在選択されている場面番号が表示されます。
３．パッチの仕込み場面を、１～７の何れかを選択します。
６は持込卓、７はHouse Light（客席）の専用パッチ画面となっています。
４．[パッチ] キーを押してパッチモードに入ります。画面上部の“仕込み場面：”の表示が、セットアップモードにて設定したパッチ仕込み場面Ｎｏ．に変わっています。

４－２－２．実行場面の選択

【操作手順】　１．[セットアップ] キーを押し、セットアップモードに入ります。
２．テンキーで［1］［4］と入力し［<┘］キーを押すとパッチ実行場面 選択モードになり、メッセージラインに“場面Ｎｏ．＝”と現在選択されている場面番号が表示されます。
３．パッチの実行場面を、１～５の何れかを選択します。
４．以上で設定終了です。[パッチ] キーを押してパッチモードに入ります。
５．画面上部の“実行場面：”の表示が、セットアップモードにて設定したパッチ実行場面Ｎｏ．に変わっています。パッチ出力が変わり、現在出力されている明かりが変化します。

４－３．パッチ

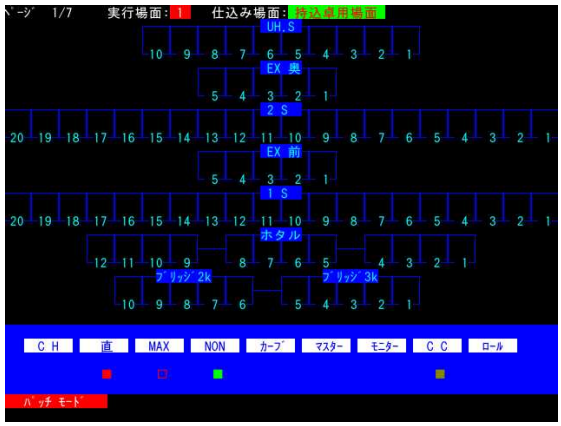
調光回路をコントロールチャンネルＮｏ．にセットするためのキーです。図の様に１つの枠が１調光回路（調光器）を指していて、そこにコントロールしたいチャンネルＮｏ．をテンキーで入力していきます。
［パッチ］キーを押してパッチモードに入り、操作を行って下さい。



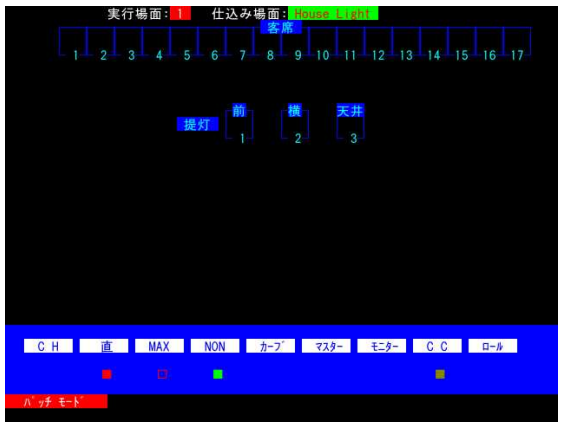
※ページ切替

１．パッチ画面が複数ページにわたる場合は、［＋ページ］［－ページ］キーを押す事によりページが切り替わります。
２．［ ▣ ］キーを押すと、画面配置を入れ替える事が出来ます。
３．［カーソル］キーで、カーソルを画面間でジャンプさせる事が出来ます。

持込卓用（パッチ仕込み場面６）



ＨＯＵＳＥ　ＬＩＧＨＴ用
客席フェーダ用
（パッチ仕込み場面７）



４－３－１．パッチ

パッチ操作の基本的な手順について説明します。

【操作手順】　１．［ＣＨ］キーを押すと画面にカーソルが表示されます。メッセージラインに“ＣＨ”と表示されます
２．カーソルキーで調光回路を選択します。この時［+］［～］キーを使用して複数の回路を同時に選択する事（コモン選択）も可能です。
３．テンキーにてコントロールチャンネルＮｏ．を入力し、［<┘］キーを押すと確定します。
選択していた調光回路の枠にチャンネルＮｏ．が表示されます。メッセージラインの“ＣＨ　Ｎｏ．＝”に、入力したチャンネルＮｏ．が表示されます。

以上の操作を繰り返す事によりパッチ操作が完了します。

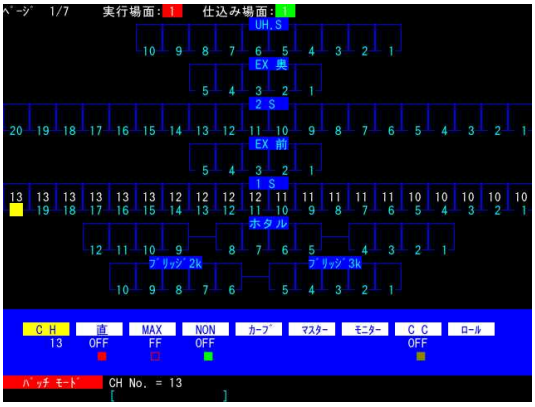
【操作手順】

１Ｓ－２０の調光回路にチャンネルＮｏ．１３をパッチする

１．［ＣＨ］キーを押し、画面にカーソルを出します。
２．カーソルキーで 1S－２０の枠までカーソルを移動させます。
３．テンキーにて［1］［3］と入力します。メッセージラインに“ＣＨ＝１３”と表示されます。
４．［<┘］キーにて確定し、1S－２０の枠の中に“１３”が入ります。
※メッセージラインに数字が表示されていても、［<┘］キーによる確定操作をしなければ枠の中には何も表示されません。

連続したチャンネルＮｏ．のパッチ

１．連続したチャンネルＮｏ．をパッチする場合は［ＦＷＤ］［ＲＥＶ］キーを押すと、メッセージラインのチャンネルＮｏ．の数字がスクロールします。
２．カーソルキーでカーソルを移動させ、パッチしたい調光回路を選択します。
３．［<┘］キーを押すと確定し、チャンネルＮｏ．が調光回路の枠の中に表示されます。
４．この後１～３の操作を繰り返す事により、連続したチャンネルＮｏ．のパッチを行う事が出来ます



４－３－２．チャンネルのコモン選択

複数の調光回路を１つのコントロールチャンネルで操作したい場合に、それらの調光回路を一括して選択し（コモン選択）、チャンネルＮｏ．を入力する事が出来ます。 コモン選択には［+(と)］［～ (から)］キーを使用します。

【操作手順】

１Ｓ－３と５の調光回路にチャンネルＮｏ．２をパッチする

１．カーソルキーでカーソルを１Ｓ－３の枠まで移動させます。
２．［+］キーを押します。
３．カーソル キーでカーソルを１Ｓ－５の枠まで移動させます。
４．テンキーで［2］と入力します。メッセージラインに“ＣＨ Ｎｏ．＝ ２”と表示されます。
５．［<┘］キーを押すと確定し、１Ｓ－３、５の枠の中に“２”が入ります。

連続した調光回路を選択する場合は［～］キーを使用します。

【操作手順】

１Ｓ－１～３調光回路にチャンネルＮｏ．３をパッチする。

１．カーソルキーでカーソルを１Ｓ－１の枠まで移動させます。
２．［～］キーを押します。
３．カーソルキーでカーソルを１Ｓ－３の枠まで移動させます。
４．テンキーで［3］と入力します。メッセージラインに“ＣＨ Ｎｏ．＝ ３”と表示されます。
５．［<┘］キーを押すと確定し、１Ｓ－１，２，３の枠の中に“３”が入ります。

４－３－２．パッチの解除

一度パッチしたチャンネルＮｏ．を解除する場合は、通常のパッチでチャンネルＮｏ．を入力するときに数値を打たずに［<┘］キーを押します。その結果“チャンネルＮｏ．無し”が入力され、パッチが外れる（解除される）事になります。

【操作手順】

１．［ＣＨ］キーを押すと画面にカーソルが出ます。メッセージラインに“ＣＨ Ｎｏ． ＝ ”と表示されます。
２．カーソルキーでカーソルを動かして調光回路を選択します。
※このとき、［＋（と)］、［～（から)］キーを使って複数の回路を同時に選択する事（コモン選択）も可能です。
３．そのまま［<┘］キーを押します。選択していた調光回路の枠からチャンネルＮｏ．の表示が消えます。

※“ＣＨ Ｎｏ．＝”の後ろに数字が表示されている場合、［ＣＡＮ］キーを押してから、［<┘］キーを押して下さい。

４－４．直

直とは強制点灯の事で、強制点灯したい調光回路を、フェーダレベルに関係なく４－５－１．「ＭＡＸレベルの指定」で指定した値で点灯させる機能です。 調光回路がどこのスポットライトと接続されているのか、点灯してチェックしながら、チャンネルＮｏ．を指定する場合や、作業灯としてＣＵＥの明かりとは関係なく一灯のみ点灯させる場合などに使用します。 直点灯した明かりは、ライブ・ブラインド モードでのＣＵＥデータ書き込み時、記憶レベルとして書き込まれません。従って、ＣＵＥデータ作成中でも、調光回路を強制点灯しておく事が出来ます。
［<┘］キーを押す事によりセットとリセットが繰り返されます。
※ここでいう“直”は、調光回路を通って出力されています。

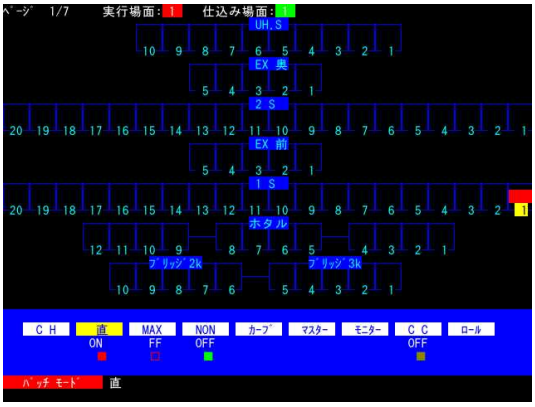
４－４－１．直のセット・リセット

【操作手順】

１Ｓ－１の調光回路を直点灯・消灯する。

１．［直］キーを押すと直モードに移ります。（カーソルが現れます）
２．カーソルキーでカーソルを１Ｓ－１まで移動させます。
３．メッセージラインに“直”と表示され、画面下部のサブメニュー部分の“直”にもカーソルが表示されます。
４．［<┘］キーを押すと直点灯します。直点灯中は調光回路の枠内に赤い■が表示され、サブメニュー部分の“直”にも“ＯＮ”と表示されます。
５．［<┘］キーを押す毎にセット・リセットを繰り返す事が出来ます。

※４－３－２“チャンネルのコモン選択”の項で示した方法で回路をコモン選択し、一括して直点灯･消灯を行う事も可能です。



負荷を直点灯してチェックしながら、チャンネルＮｏ．を指定する場合は、下記のような手順になります。

【操作手順】

１Ｓ－１の回路を点灯してみてからチャンネルＮｏ．４にパッチ後、消灯させる

１．［直］キーで直モードに移ります。カーソルキーでカーソルを１Ｓ－１まで移動させます。
２．［<┘］キーを押すと直点灯します。直点灯中はサブメニュー部分の“直”にも“ＯＮ”と表示され、調光回路の枠内に赤い■が表示されます。
３．［ＣＨ］キーを押します。メッセージラインの表示が“ＣＨ Ｎｏ．＝”に変わります。
４．テンキーで［4］と入力します。メッセージラインには“ＣＨ Ｎｏ．＝ ４”と表示されます。
５．［<┘］キーを押すと確定し、調光回路の枠の中に“４”が入ります。
※チャンネルＮｏ．がセットされていない場合は、直が払われますので６・７の操作は入りません。
６．［直］キーで、再度直モードの状態にします。
７．［<┘］キーを押すと直点灯が解除されます。調光回路の枠の中の赤い■が消え、サブメニュー部分の“直”の表示も“ＯＦＦ”に変わります。

４－５．ＭＡＸレベル

ＭＡＸレベルとは最大調光レベル指定の事で、調光回路の最大調光レベルを指定する事が出来ます。 パッチを変更せずに一時的に出力を抑えたい回路等に有効です。初期状態では、全回路ＦＦ（フル＝１００％）レベルにセットされているので、出力レベルを指定したい調光回路を選択し、レベルを指定します。また、全回路のＭＡＸレベルをＦＦにリセットする際は、セットアップモードの“３．メモリークリア”メニューで行います。

※ＭＡＸレベルが９９％以下に設定された回路は、枠の色が赤に変わります。

４－５－１．ＭＡＸレベルの指定

【操作手順】

１Ｓ－８の調光回路のＭＡＸレベルを８５％にセットする

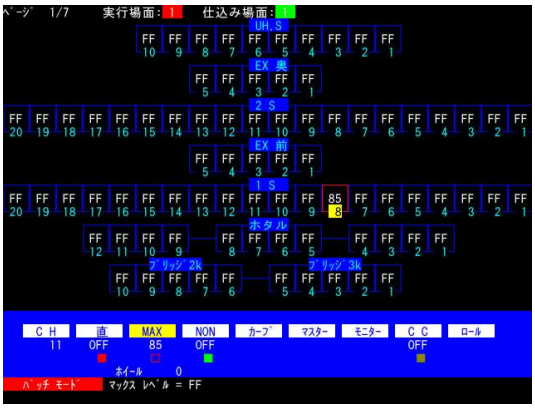
１．[ＭＡＸ]キーを押します。メッセージラインに“マックスレベル”と表示され画面下部のサブメニュー部分のＭＡＸにもカーソルが表示されます。調光回路の枠には、現在設定されているＭＡＸレベルが回路毎に表示されます（初期値は”ＦＦ”(フル）です)。

２．カーソルキーでカーソルを１Ｓ－８まで移動させます。

３．テンキーで［8］［5］と入力します。メッセージラインには“マックスレベル Ｎｏ．＝ ８５”と表示されます。

４．[<┘]キーを押すと押すと確定し、サブメニュー部分の調光回路の枠に“８５”と表示されます。

※４－３－２.「チャンネルのコモン選択」に示した方法で回路をコモン選択し、一括して MAX レベルの設定を行う事も可能です。



４－６．ノンディマー

ノンディマーとは非調光回路指定の事で、あるチャンネルのフェーダレベルが少しでも上がったら、調光を必要とせずに１００％または０％の点滅制御をする機能です。効果器等を制御する場合、フェーダレベルに従うと調速制御になりますが、本指定を行うとＯＮ／ＯＦＦ制御になります。点滅のシキイ値のフェーダレベルは、セットアップモードの“７．ノンディマーＯＮ／ＯＦＦレベル”で指定します。

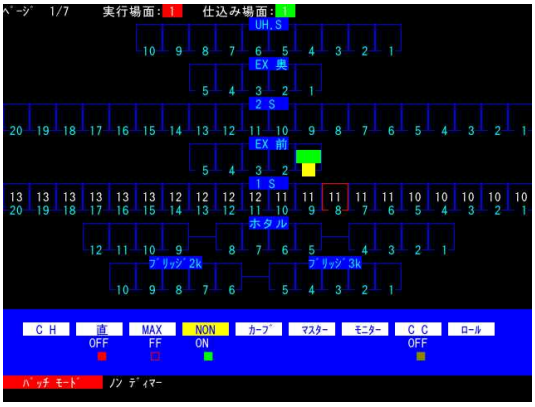
４－６－１．ノンディマーの指定

【操作手順】

ＥＸ前－１の調光回路をノンディマー指定・解除を行なう

１．[ＮＯＮ]キーを押します。メッセージラインに“ノンディマー”と表示され画面下部のサブメニュー部分のノンディマーにもカーソルが表示されます。
２．カーソルキーでカーソルをＥＸ前－１まで移動させます。
３．[<┘]キーを押すとノンディマー指定します。ノンディマー指定中は調光回路の枠内に緑の■が表示され、サブメニュー部分の“ＮＯＮ”にも“ＯＮ”と表示されます。
４．[<┘]キーを押す毎にセット･リセットを繰り返します。

※４－３－２「チャンネルのコモン選択」で示した方法で回路をコモン選択し、一括してノンディマーセット・リセットを行う事も可能です。



負荷をノンディマー指定してから、チャンネルＮｏ．を指定する場合は、下記のような手順になります。

【操作手順】

ＥＸ前－１の回路を点灯してみてからチャンネルＮｏ．５にパッチする。

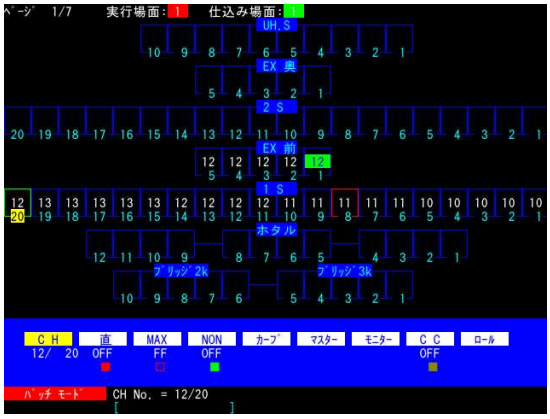
１．[ＮＯＮ]キーを押して、ノンディマーモードに移ります。
２．カーソルキーでカーソルをＥＸ前－１まで移動させます。
３．[<┘]キーを押すとノンディマーに指定されます。ノンディマー指定された回路はサブメニュー部分の“ＮＯＮ”にも“ＯＮ”と表示され、調光回路の枠内に緑の■が表示されます。
４．[ＣＨ]キーを押します。メッセージラインの表示が“ＣＨ Ｎｏ．＝”に変わります。
５．テンキーで［5］と入力します。メッセージラインには“ＣＨ Ｎｏ．＝ ５”と表示されます。
６．[<┘]キーを押すと確定し、調光回路の枠の中に“５”が入ります。

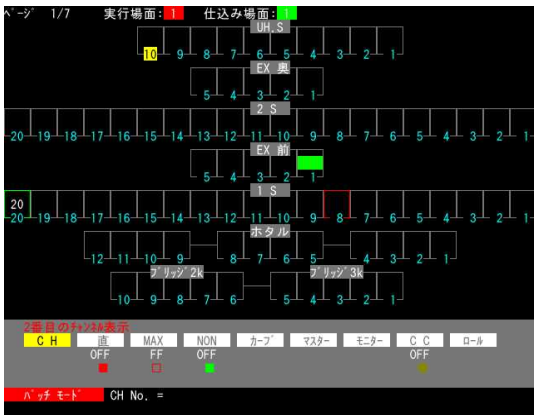
４－７．ダブルパッチ

一つの調光回路に対して、二つのコントロールチャンネルを仕込む事が出来ます。パッチ操作時に［ページ］キーを１回押す毎に１番目と２番目のパッチの画面が切り替わります。２番目の場面が画面に表示されている時は、サブメニュー部分のＣＨの上に、“２番目のチャンネル”と表示されます。ダブルパッチのされている回路を選択すると、画面下部のサブメニュー部分の“ＣＨ　Ｎｏ．＝”には“１２／２０”のように二つのチャンネルＮｏ．が併記して表示されます。

※２番目のチャンネルがパッチされている場合は、負荷の枠が緑色で表示されます。

※１番目のチャンネルを空にした状態で２番目のチャンネルにパッチをする事は出来ません。この場合は自動的に１番目にパッチされます。





【操作手順】

ＥＸ前－１の回路にチャンネルＮｏ．１２と２０をパッチする。

１．［ＣＨ］キーを押し、画面にカーソルを出します。メッセージラインには“ＣＨ　Ｎｏ．＝”と表示されます。
２．カーソルキーでＥＸ前－１までカーソルを移動させます。
３．テンキーにて［1］［2］と入力します。メッセージラインに“ＣＨ　Ｎｏ．＝１２”と表示されます。
［<┘］キーを押すと確定し、ＥＸ前－１の枠の中に“１２”と表示されます。
４．再度［ページ］キーを押します。サブメニュー部分に“２番目のチャンネル”と表示され、２番目のチャンネルＮｏ．の指定状態になります。
テンキーにて［2］［0］と入力します。メッセージラインに“ＣＨ　Ｎｏ．＝　２０”と表示されます。
［<┘］キーを押すと確定し、ＥＸ前－１の枠の中に“２０”と表示されます。

※“／”キーを使用して２つのチャンネルを同時に指定する事も可能です。

【操作手順】

ＥＸ前－１の回路にチャンネルＮｏ．１２と２０をパッチする。

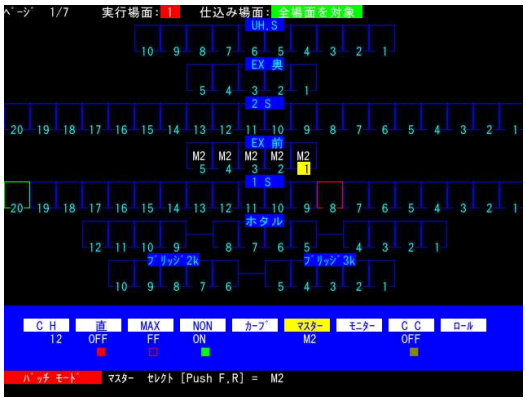
１．［ＣＨ］キーを押し、画面にカーソルを出します。メッセージラインには“ＣＨ　Ｎｏ．＝”と表示されます。
２．カーソルキーでＥＸ前－１までカーソルを移動させます。
３．テンキーで［1 ］［2］［／］［2］［0］と入力します。メッセージラインには“ＣＨ　Ｎｏ．＝１２／２０”と表示されます。
４．［<┘］キーを押すと確定し、ＥＸ前－１の枠の中に“１２”と表示されます。

※ここまでのパッチ操作で各モードにダイレクトキーで移動していましたが、[ＭＯＤＥ]キーでサブメニューに移り、カーソルで移りたいモードを選択し、［<┘］キーを押す事でもモード移動が出来ます。

４－８．パッチマスター割付

それぞれの回路は、通常グランドマスターフェーダ（GM）がマスターとして設定されていますが、回路毎にプログラムマスター１（Ｍ１）又はプログラムマスター２（Ｍ２）フェーダにマスター割付の設定を行い、マスターフェーダを分割して使用する事が出来ます。この場合は、セットアップモードでＭ１又はＭ２をパッチ割付のマスターに設定する事が必要です。サブマスター１～４０のマスターに選択されている場合、そのマスターフェーダはパッチマスターとして使用することができません。

※セットアップモードでのパッチマスター割付については、４－１５「パッチに関する各種初期設定」または第１７章「セットアップモードでの各種設定」を参照して下さい。



【操作手順】

ＥＸ前－１～５回路のマスターをＭ２にセットする。

１．[ＭＯＤＥ] キーを押し、カーソル移動にて“マスター”を選択します。
２．[→] [←] [↑] [↓] キーにてマスター割付の指定をしたい回路へカーソルを移動し、[～] キーを使用してＥＸ前－１～５を選択します。
３．[ＦＷＤ] [ＲＥＶ] キーを押す毎にメッセージラインにＯＦＦ→Ｍ１→Ｍ２が順番に表示されるので、Ｍ２を表示します。
４．[<┘] キーを押すと確定し、回路の枠の中に“Ｍ２”と表示されます。

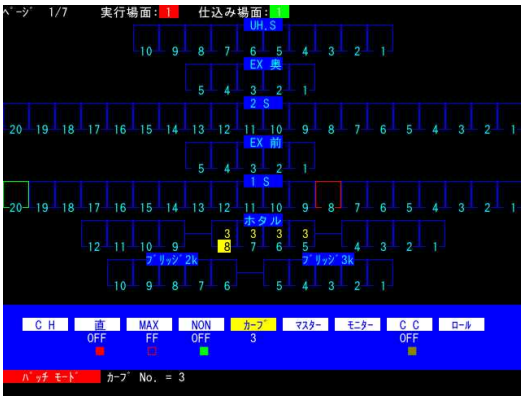
※［ＦＷＤ］［ＲＥＶ］キーによりＭ１、Ｍ２が表示される為には、セットアップ「１２．マスター機能切替」にてＭ１、Ｍ２を「ＰＡＴＣＨ」に指定しておくことが必要です。

※上記で“Ｍ２”に設定した回路の明かりは、Ｍ２フェーダをマスターとしてコントロールされます。

４－９．カーブ指定

それぞれの回路は、通常カーブ指定はリニアカーブとして設定されていますが、回路毎にカーブ指定を設定する事が出来ます。

※カーブ設定値については、エディットモードでのカーブ データ１４－６.「カーブデータ」を参照して下さい。



【操作手順】

ホタル－８回路のカーブＮｏ．を３に指定する。

１．[ＭＯＤＥ] キーを押し、カーソル移動にて“ カーブ ”を選択します。

２．[→] [←] [↑] [↓] キーにてカーブＮｏ．の指定をしたい回路へカーソルを移動し、ホタル－８を選択します。

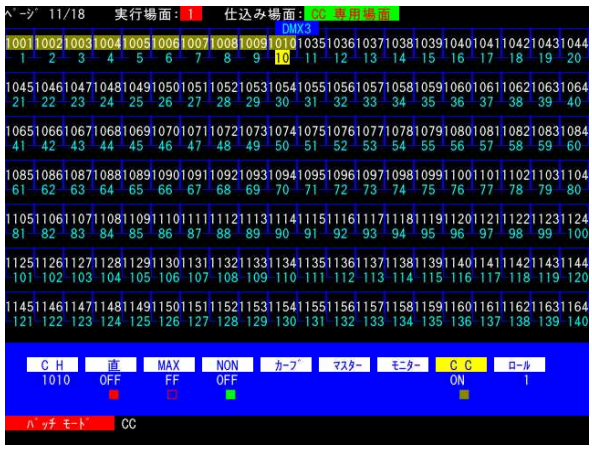
３．[ＦＷＤ] [ＲＥＶ] キーを押す毎に数値が変わり、メッセージラインの“ カーブ Ｎｏ．＝３ ”表示されます。

４．[<┘] キーを押すと確定し、回路の枠の中に“ ３ ”と表示されます。

※上記で“ ３ ”に設定した回路の明かりは、エディットモードにて設定したカーブデータ“ ３ ”のカーブで調光コントロールされます。

４－１０．ＣＣ指定

回路毎にＣＣ指定の設定を行い、ＣＣコントロールチャンネルをパッチし、“ＤＳＰ”キーモードにて、コントロールチャンネル及びＲＯＬＬを設定する事により、ＣＯＬＯＲ Ｎｏ．指定で、カラーチェンジャを動作させる事が出来ます。



【操作手順】

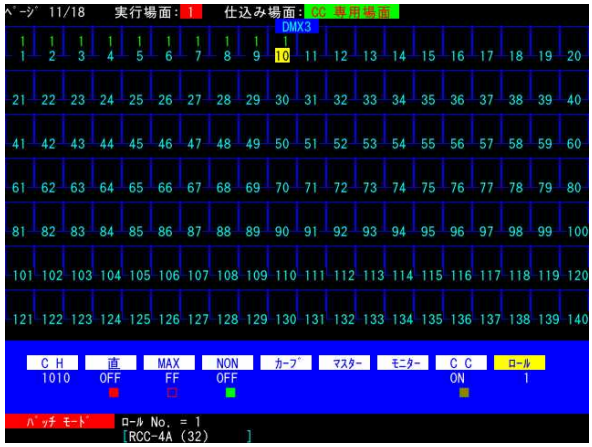
ＤＭＸ３－１～２０回路をＣＣ指定する

１．[ＣＣ]キーを押し、カーソル移動にて“ＣＣ”を選択します。

２．[→][←][↑][↓]キーにてＣＣ指定をしたい回路へカーソルを移動し、[～]キーを使用してＤＭＸ３－１～２０を選択します。

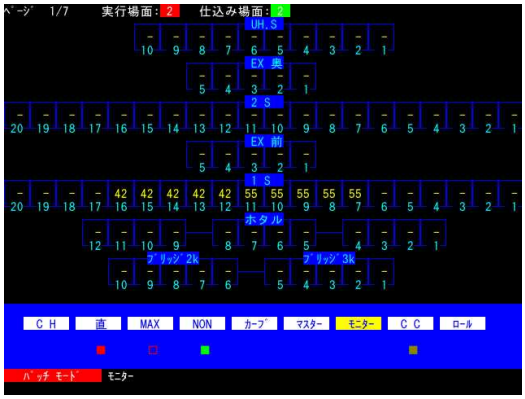
３．[<┘]キーを押すとＣＣに指定されます。ＣＣ指定された回路はサブメニュー部分の“ＣＣ”にも“ＯＮ”と表示され、調光回路の枠内に黄の■が表示されます。

４．[<┘]キーを押す毎にセット･リセットを繰り返します。



４－１２．負荷モニター

回路毎の調光出力レベルを確認する事が出来ます。



【操作手順】　１．［ＭＯＤＥ］キーを押し、カーソル移動にて“モニター”を選択します。
２．［＋ページ］［－ページ］キーにて出力レベルを確認したいページに移動します。

４－１３．チャンネルＮｏ．からのパッチ

通常のパッチ画面では負荷回路の側からコントロールチャンネルをパッチしますが、コントロールチャンネルのリストに負荷回路を割り付ける方法でのパッチ操作を行う事も可能です。パッチモードで［ＤＳＰ］キーを押すと負荷回路毎にコントロールチャンネルを割り付ける画面からコントロールチャンネル毎に回路を割り付ける画面へと切り替わります。

４－１３－１．ＣＨ（コントロールチャンネル）からのパッチ

【操作手順】
コントロールチャンネルＮｏ．１に１Ｓ－２の負荷回路を割り付ける
１．［ＣＨ］キーを押します。
２．テンキーにて［1］を押します。
３．［<┘］キーを押すと、メッセージラインに“ＣＨ　Ｎｏ．＝１”が表示されます。
４．［<┘］キーを押すと確定し、コントロールチャンネルＮｏ．１に１Ｓ－２が表示します。

４－１３－２．直

【操作手順】
コントロールチャンネルＮｏ．７３の回路を直点灯する
１．［ＭＯＤＥ］キーを押しカーソルを表示させます。
２．カーソルキーで直点灯したいチャンネルの“直”位置へカーソルを移動します。
３．［<┘］キーを押すと直点灯し、コントロールチャンネルＮｏ．７３の“直”の部分に赤い■が表示されます。
４．［<┘］キーを押す毎にＯＮ／ＯＦＦが繰り返され、画面表示もあわせて切り替わります。
※直点灯後に４－３－１．「パッチ」の操作を続けて行う事も可能です。

４－１３－３．ＭＡＸレベル

【操作手順】
コントロールチャンネルＮｏ．５～７のＭＡＸレベルを６０％に設定する
１．［ＭＯＤＥ］キーを押し、カーソルを表示させます。
２．カーソルキーを動かしてチャンネルＮｏ．５の“ＭＡＸ”位置までカーソルを移動します。
３．［~］キーを押し、［↓］キーでカーソルをＮｏ．７の位置まで移動させ、［<┘］キーを押します。チャンネルＮｏ．５～７が選択されます。
４．テンキーで［6］［0］を押すと、メッセージラインに“ＭＡＸレベル　＝６０”と表示され確定し、ＭＡＸレベルの値“６０”がチャンネルＮｏ．５～７の部分に表示されます。

４－１３－４．ノンディマー指定

【操作手順】

コントロールチャンネル４の回路をノンディマー指定する

１．[ＭＯＤＥ]キーを押し、カーソル移動にて“ＮＯＮ”を選択します。
　　メッセージラインには“ノンディマー”と表示します。
２．カーソルキーを動かしてチャンネルＮｏ．４の“ＮＯＮ”位置までカーソルを移動します。
３．[<┘]キーを押す毎にセット／リセットが切り替わります。チャンネルＮｏ．４の“ＮＯＮ”の部分の緑の■もあわせてＯＮ／ＯＦＦと切り替わります。

４－１３－５．カーブ指定

【操作手順】

コントロールチャンネルＮｏ．３の回路をカーブ指定する

１．[ＭＯＤＥ]キーを押し、カーソル移動にて“カーブ”を選択します。
２．カーソルキーを動かしてチャンネルＮｏ．３の“カーブ”位置までカーソルを移動します。
　　メッセージラインには“カーブ　Ｎｏ．＝”と表示されます。
３．テンキーで［3］を押します。メッセージラインには“カーブ　Ｎｏ．＝3”と表示されます。
４．[<┘]キーを押すと確定します。

４－１３－６．パッチマスター割付

【操作手順】

コントロールチャンネルＮｏ．３の回路のマスターをＭ２に指定する

１．[ＭＯＤＥ]キーを押し、カーソル表示させます。
２．カーソルキーを動かしてチャンネルＮｏ．３の“マスター”位置までカーソルを移動します。
　　メッセージラインには“マスターセレクト”Ｐｕｓｈ［F］[R]”と表示されます。
３．[ＦＷＤ][ＲＥＶ]キーを押す毎にメッセージラインにＯＦＦ→Ｍ１、Ｍ２が順番に表示されるので、Ｍ２を表示します。
４．[<┘]キーを押すと確定します。

※［ＦＷＤ][ＲＥＶ]キーによりＭ１、Ｍ２が表示される為には、セットアップ「１２．マスター機能切替」にてＭ１、Ｍ２を「ＰＡＴＣＨ」に指定しておくことが必要です。

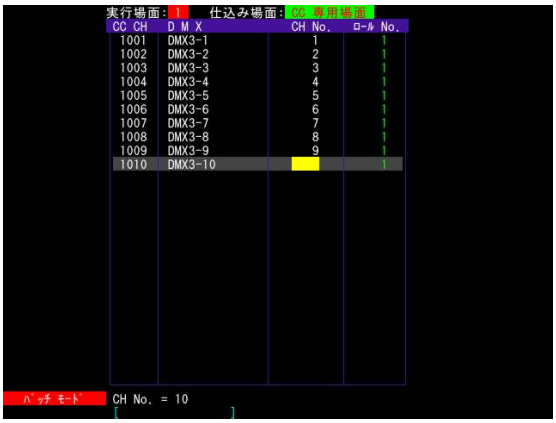
４－１３－７．モニター表示

１．“モニター”の欄には卓出力レベルを表示しています。

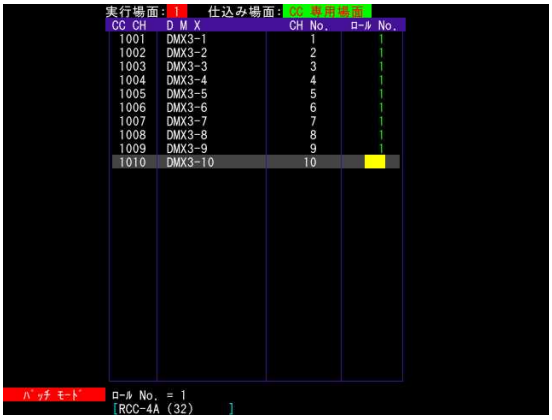
４－１３－８．一覧画面でのＣＣ設定

１.「４－１０．ＣＣ指定」にて、ＣＣ指定及び、ＣＣコントロールチャンネルをパッチしたあとに
［ＤＳＰ］キーを押すと、ＣＣ一覧画面にて、リンクＣＨ及びＲＯＬＬ Ｎｏ．指定を設定します。

２.［ＣＨ］キーを押し、リンクするＤＩＭコントロールチャンネルをテンキーにて入力します。



３.［ＲＯＬＬ］キーを押し、ロールＮｏ．指定をテンキーにて入力します。



４－１４．パッチの修正

コントロールチャンネルＮｏ．や、ＣＣコントロールチャンネルの変更や直のセット・リセット等、パッチに関する修正は、通常の設定と同じ操作を繰り返すと自動的に更新されます。修正のための特別な操作はありません。また、これらの修正操作はいつでも行う事が出来ます。他のモードで作業中にパッチの修正が必要になった場合は［パッチ］キーを押してパッチモードに入り、必要な操作を行って下さい。

※ただし、[<┘]キーで確定操作をした時点でパッチデータが変更されますので、実行中のチャンネルを操作すると実行中の明かりも変わります。

４－１５．パッチに関する各種初期設定

ノンディマーのＯＮ／ＯＦＦレベル、ＭＡＸレベルの一括リセット等、パッチに関する各種初期値の設定について説明します。これらの設定はセットアップモードで行います。詳細は第１７章「セットアップモードでの各種設定」を参照して下さい。

４－１５－１．ＭＡＸレベル

全回路のＭＡＸレベルを、一括してレベル設定したい場合は、セットアップモードの“３．メモリー　クリア”を選択します。

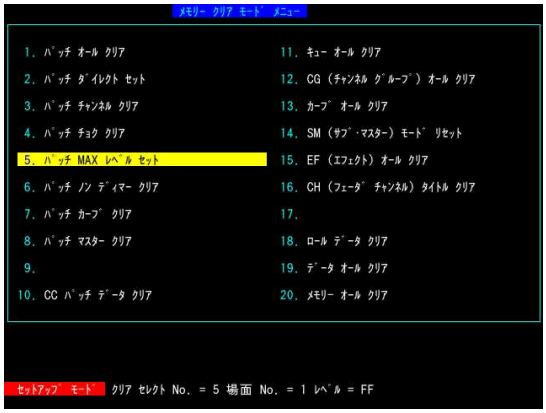
【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューで“３．メモリークリア”を選択し、[<┘]キーを押します。メモリークリアモードに入ります。

２．メモリークリア モードメニューの“５．パッチＭＡＸレベルセット”を選択します。

３．“場面　Ｎｏ．＝”と表示されるので、場面Ｎｏ．を入力してください。

４．[<┘]キーを押すと、“レベル　＝”と表示します。テンキーにてレベルを入力します。

５．[<┘]キーを押すと、“クリアＯＫ？”のメッセージが表示されます。再度［<┘］キーを押すと確定します。

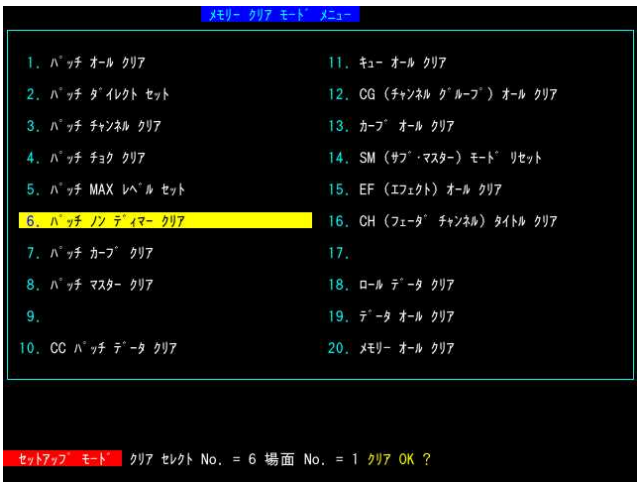


※レベルを６０％に設定する場合は、テンキーで［6］と入力すれば６０％となります。１の位の数値を入力する場合は、そのまま続けて入力して下さい。

※５％と入力する場合は、[0][5][<┘]と入力して下さい。

４－１５－２．ノンディマーＯＮ／ＯＦＦレベルの設定

【操作手順】　１．セットアップモード メモリークリア メニューで“６．パッチ ノンディマー クリア”を選択し、［<┘］キーを押します。
２．メッセージラインに“場面 Ｎｏ．＝”と表示されるので、テンキーで場面を入力します。
３．［<┘］キーを押すと、“クリアＯＫ？”のメッセージが表示されます。再度［<┘］キーを押すと確定します。



第５章　ＣＵＥデータ作成－概要とレベルデータ作成

チャンネル毎にレベルを設定し、ＣＵＥデータを作成します。ＣＵＥデータの作成は、ライブモードまたはブラインドモードで行います。ＣＵＥデータはチャンネルレベル、タイムデータ（フェード、ディレー、ウェイト)、パート、エフェクト、カーブ、リンクＱ／Ｃ等で構成されています。
この章では､ＣＵＥデータの概略と､ＣＵＥデータのうちチャンネル毎のレベルデータの作成について説明します。

５－１．概要

５－１－１．ＣＵＥデータの構成と作成手順

ＣＵＥデータは下記のような手順で作成します。このうち３～７については、必要に応じて設定します。
※ライブモード・ブラインドモード共通の操作です。

【操作手順】　※この手順の３～６は、必要に応じて行う操作です。必要のない場合は省いて下さい。
１．チャンネルＮｏ．を選択する。
※このときチャンネルグループ（ＣＧ）を組む事が出来ます。詳しくは第１２章「チャンネルグループ（ＣＧ)」を参照して下さい。
２．レベルを指定する。
３．タイムデータ（フェード、ディレー、ウェイト）を指定する。
４．パートの指定をする。
５．パートのタイムを指定する。
６．エフェクトの指定をする。
７．カーブを指定する。
８．ＣＵＥ　Ｎｏ．を付けて書き込む。

５－１－２．トラックとオールチャンネル

本操作卓では、トラックまたはオールチャンネルでＣＵＥデータを作成します。どちらのモードでＣＵＥを作成する場合も、レベル入力等の操作手順は同じですが、ＣＵＥの再生状態が異なります。
トラックとは、レベル変化を指定しない限り、ＣＵＥを転換しても、前に指定したレベルが引き継がれ（トラックされる)、次に新しいレベルが入力されるまで、そのレベルで出力されます。
オールチャンネルでは、ＣＵＥの作成時に入力したチャンネルのレベルは、そのＣＵＥのみに対して有効なレベルとなります。次のＣＵＥの同じチャンネルにレベルがトラックされる事はありません。
操作卓の初期状態ではトラックが選択されていますが､セットアップモードでＡＬＬ　ＣＨ(オールチャンネル)を選択する事が可能です。
ＣＵＥデータに関する説明では、トラックでＣＵＥを作成するものとして説明します。
※詳細は第７章「トラックとオールチャンネル」を参照して下さい。

５－２．ＣＵＥデータの作成モード

ＣＵＥデータはライブモード又はブラインドモードで作成します。
ライブモードでは実際の明かりを出力しながらＣＵＥデータを作成します。
ブラインドモードでは実明かりは出力せずにＣＵＥデータを作成します。又、記憶済のＣＵＥを呼び出して修正を行う場合はブラインドモードで行います。

ライブモードとブラインドモードの違いを下表に示します。

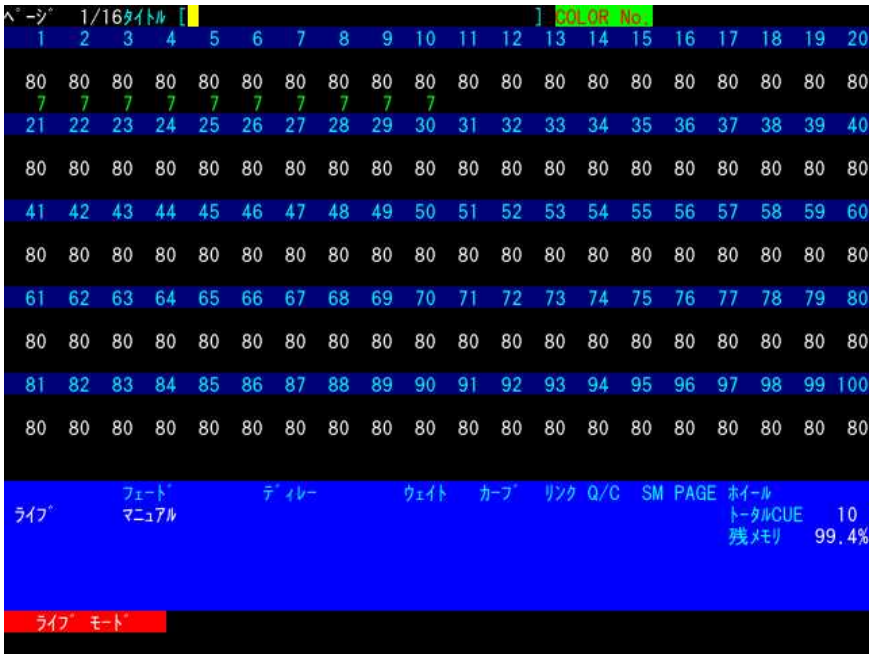
表８－１．ライブモードとブラインドモードの操作上の相違点

	ライブモード	ブラインドモード
実明りを出力しながらの ＣＵＥデータ作成	○	× 実明りの変更は出来ません。
作成済のＣＵＥの呼び出し	×　　※１	○
キーによるＣＵＥデータのクリア	×	○
ＣＧ＜チャンネルグループ＞の 作成及びクリア	×　　※２	○

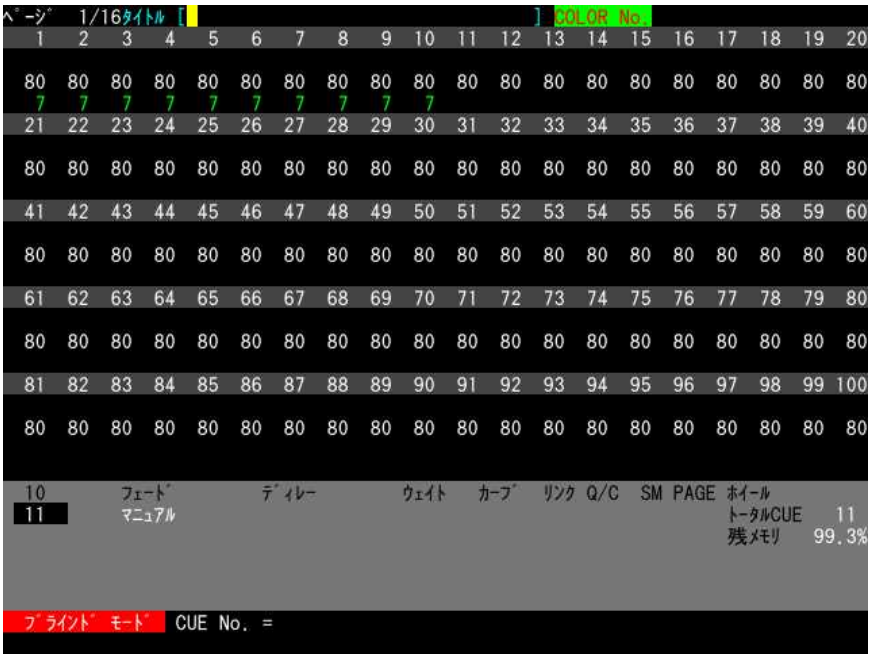
※１　ＣＵＥの実行修正については９－１．「ＣＵＥの実行修正」を参照してください。
※２　チャンネル選択時にＣＧとして登録する事は可能です（上書き書き込みとなります）。
※　　ライブ／ブラインドに何れかのモードを選択した後の基本的なデータの入力手順は同じです。

【注意事項】　　記憶済のＣＵＥの修正と実行ＣＵＥの関係
１．ブラインドモードで修正されたＣＵＥと同じものが、ＳＭ＜サブマスター＞に割り付けて実行中であった場合、ＣＵＥの書込操作を完了した時点で実明かりも修正されます。
２．ブラインドモードでＣＵＥをクリアした場合、ＳＭ＜サブマスター＞に割り付けて実行中であった場合実行中の明かりが払われます。

５－２－１．ライブモード画面



５－２－２．ブラインドモード画面



５－２－３．画面表示の選択

ＣＵＥデータ作成時の画面表示は、１段または３段、オールチャンネル又はバイキング（使用しているチャンネルのみの表示）の何れかを選択する事が出来ます。
画面表示はセットアップモードで選択します。

【ＣＵＥレベルデータ表示段数】
ライブモード・ブラインドモードにおいて、チャンネルＮｏ．表示は、１段又は３段のどちらかで表示させる事が出来ます。
１段：現在作成中のＣＵＥのデータのみ表示します。
３段：現在作成中のＣＵＥ／一つ前のＣＵＥ／次のＣＵＥのデータを表示します。

【操作手順】　セットアップモードにて選択します。
１．[セットアップ] キーを押します。
２．テンキーで［1］［1］を入力、[<┘] キーを押し、“表示モード切替”を選択します。
３．テンキーで［2］を入力、[<┘] キーを押し、“ＣＵＥレベルデータ表示段数モード”を選択します。
４．[→] [←] キーで、“３段／１段／３段&１段”を選択します。

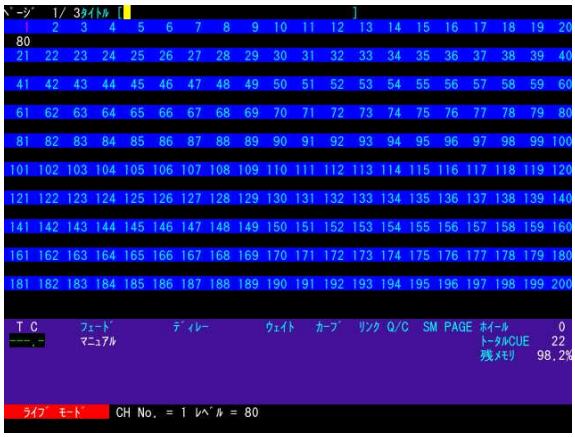
※“３段&１段”を選択すると、ライブモード・ブラインドモードにおいて、[モード] キーを押すたびに、3 段と 1 段の表示が切り替わります。

５－３．ライブモードでのレベルデータの作成

チャンネル毎のレベルデータを作成します。[ライブ] キーを押し、ライブモードに入ります。
・ブラインドモードでレベル入力及び修正を行った場合、レベル入力は黄色で表示されます。

５－３－１．チャンネルの選択とレベル入力

レベルを入力するチャンネルを選択し、レベルをテンキーまたはレベルエンコーダで入力します。
・文字色は、チャンネルＮｏ．は水色、レベルは白色、チャンネルＮｏ．選択時は紫色で表示されます。
・ライブモードでレベル入力及び修正を行った場合、入力されたレベルが修正前のレベルより高い場合は紫、低い場合は水色、等しい場合は白色で表示されます。
※ここでは、1 段表示の画面で説明します。3 段表示の場合でも操作方法は変わりません。



【操作手順】
チャンネルＮｏ．１にレベル８０％のレベルを入力する
１．テンキーの［1］を押し［<┘］キーを押します。チャンネル“１”が選択され、メッセージラインに“ＣＨ Ｎｏ．＝１ レベル＝”と表示されます。チャンネルＮｏ．の“１”の部分が紫に変わります。
２．レベルを入力します。テンキーで［8］を押します。メッセージラインに“ＣＨ Ｎｏ．＝１ レベル ＝ ８０”と表示されます。
３．[<┘] キーを押します。レベル欄に表示されます。
※１００％のレベルを入力する場合は、ＦＦキーで入力出来ます。

※カーソルによるチャンネル選択

上記の操作の２．チャンネル選択はテンキーでチャンネルＮｏ．を指定する以外に、カーソルキーでカーソルを動かして選択する事も可能です。

【操作手順】

チャンネルＮｏ．３に５５%のレベルを入力する

１．カーソルキーを動かし、チャンネルＮｏ．３までカーソルを移動させます。メッセージラインに“ＣＨ Ｎｏ．＝ カーソルレベル ＝”と表示されます。
２．レベルを入力します。テンキーで［5］［5］と押します。
メッセージラインに“ＣＨ Ｎｏ．＝ カーソルレベル ＝ ５５”と表示されレベル欄に表示されます。

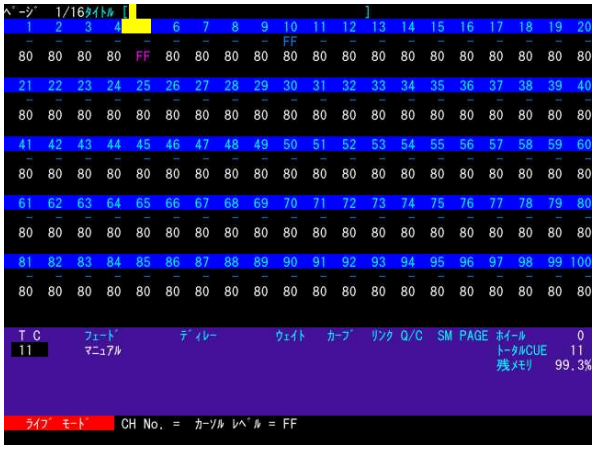
※レベルエンコーダによるレベル入力

チャンネルのレベルは、テンキー以外にレベルエンコーダで入力する事も可能です。

【操作手順】

チャンネルＮｏ．５にＦＦ（１００%）のレベルを入力する

１．カーソルキーでカーソルを動かし、チャンネルＮｏ．５までカーソルを移動させます。
２．レベルエンコーダを上に動かし、レベルを入力します。チャンネルＮｏ．５の部分に現在のレベルが表示されすので、“ＦＦ”と表示されるまでレベルエンコーダを操作して下さい。



５－３－２．チャンネルのコモン選択

レベル入力の際に、［+］［～］［－］キーを使用して複数のチャンネルを同時に選択する事が可能です。

※［+（と）］［～（から）］キーは同時に使用する事が可能です。

【操作手順】

チャンネルＮｏ．２と４に６５%のレベルを入力する

１．テンキーで［2］［+］［4］と入力し、［<┘］キーを押します。
メッセージラインに“ＣＨ Ｎｏ．＝ ２ ＋ ４ レベル ＝”と表示されます。
２．レベルを入力します。テンキー又はレベルエンコーダで６５%のレベルを入力します。

［～（から）］キーを使用して連続したチャンネルを選択する事も可能です。

【操作手順】

チャンネルＮｏ．２～４に３０%のレベルを入力する

１．テンキーで［2］［～］［4］を押し、［<┘］キーを押します。チャンネル 2～4 が連続して選択され、メッセージラインには“ＣＨ Ｎｏ．＝ ２ ～ ４ レベル ＝”と表示されます。
２．レベルを入力します。テンキー又はレベルエンコーダで３０%のレベルを入力します。
３．［<┘］キーを押します。テンキーの場合はここでレベル欄に表示されます。

※カーソルによるチャンネルのコモン選択

上記の操作の１．のコモン選択はテンキーでチャンネルＮｏ．を指定する以外に、カーソルキーでカーソルを動かして選択する事も可能です。

５－３－３．チャンネルグループ

頻繁にコモン選択するチャンネルをチャンネルグループ（CG）として登録し、一括して指定する事が出来ます。
ライブモードでは、チャンネルの選択時に CG として登録する方法をとります。
※作成したＣＧは、ここで説明するＣＵＥデータ作成モードではクリア出来ません。ブラインドモードから CG 作成モードに入って、クリア操作を行って下さい。
※ここではチャンネルをテンキーで選択しますが、カーソルによる選択も可能です。

【操作手順】

チャンネルＮｏ．４～６と９に５０％のレベルを入力し、同時にＣＧ３に登録する

１．テンキーで［4］[～]［6］[+]［9］と入力し、[／］キーを押します。CG 指定可能な状態になります。
２．テンキーで［3］を押し、[<┘］キーを押します。ＣＧに登録され、メッセージラインには“ＣＨ Ｎｏ．＝ ４ ～ ６ ＋ ９ ／ ＣＧ ３ レベル ＝”と表示されます。
３．レベルを入力します。テンキー又はレベルエンコーダで５０％のレベルを指定し、確定します。

※［<┘］キーを押すとＣＧのみ登録出来ます。

５－３－４．リマインダーディム（REM）

ＲＥＭ（リマインダーディム）キーを使用すると、リマインダーディムで指定されたチャンネルの明かりだけを指定されたレベルで出力し、同時に指定されていない残りのチャンネルのレベルを 0 にします。

【操作手順】

チャンネルＮｏ．５を７０％でリマインダーディムに指定する

１．[ＲＥＭ] キーを押します。メッセージラインに“ＲＥＭ ＤＩＭ ＣＨ Ｎｏ．＝”と表示されます。
２．テンキー又はカーソルキーでリマインダーディムに指定するチャンネルを選択します。
※［+］[～]によるコモン選択も可能です。
３．レベルを入力します。テンキー又はレベルエンコーダで７０％レベルを指定します。
４．[<┘］キーを押すと確定し、チャンネルＮｏ．５以外のチャンネルのレベルが“０”になり、消灯します。（但し、TC から出力されているレベルのみ）

５－３－５．消灯とレベルの修正

設定したチャンネルレベルを削除し、出力レベルを“０”にするには、チャンネルを選択してレベル［0］を入力します。

【操作手順】

レベルＦＦが入力されていたチャンネルＮｏ．３を消灯する

１．テンキーで［3］を押してチャンネルＮｏ．３を選択し［<┘］[0]と入力します。メッセージラインに“ＣＨ Ｎｏ．＝ ３ レベル ＝ ０”と表示されます。
２．[<┘］キーを押します。チャンネルＮｏ．３のレベルが“０”になり、消灯します。

※レベルエンコーダで徐々にレベルを下げながら消灯する事も可能です。
※また［0］［<┘］の操作後, ［UNDO］を押す度に消灯と点灯を繰り返し操作することも可能です。

また一度入力したチャンネルのレベル等を変更する場合は、変更したいチャンネルを選択し、上記のレベル入力等の操作を行うと変更されます。変更のための特別な操作手順はありません。

５－３－６．レベルエンコーダによるレベルの一括操作

ここでは、複数のチャンネルのレベルをエンコーダで一括操作する方法について説明します。
レベルエンコーダは±モード、又は%モードで使用し、それぞれレベルの変化のしかたが異なります。
レベルエンコーダの操作モードは、エンコーダの上の［%］キーで選択します。
［%］キーが点灯しているときは%モード、消灯しているときは±モードで動作します。

●±モード

±モードでは、チャンネルに対して、レベルエンコーダの操作に応じたレベルが加算されます。エンコーダを上げると、チャンネルレベルが上がり、明かりが出力されます。
±モードでは、レベルが“０”のチャンネルレベルも上がります。

【操作手順】

チャンネルＮｏ．２と８のレベルをエンコーダで２０まであげる

１．レベルエンコーダの［%］キーが消灯している事を確認して下さい。
２．テンキー又はカーソルキーでチャンネル“２と８”を選択して下さい。
３．エンコーダを上げると、レベルが上がりますので、チャンネルのレベル表示が“２０”になるまでエンコーダを操作して下さい。

※レベルを下げる場合は、エンコーダを下方向に動かして下さい。

●%モード

エンコーダを%モードに設定すると、チャンネルレベルに対して、エンコーダの動きに合わせた値で乗算してレベルが上がります。
%モードの場合は、レベルが“０”のチャンネルレベルは上がりません。又、レベルの異なるチャンネルをコモン選択してエンコーダ操作する事により、明かりのバランスを変えずに、全体の出力を一括してコントロールする事が可能です。

【操作手順】

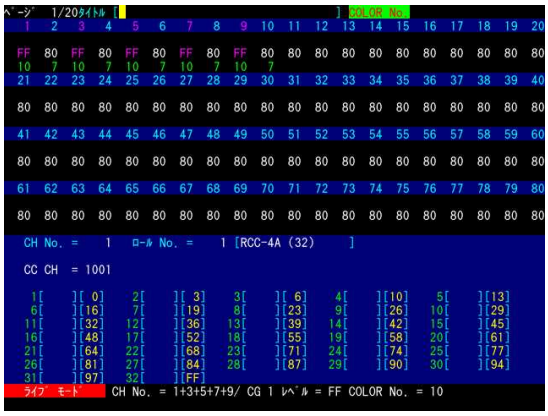
チャンネルＮｏ．１から３のレベル５０をエンコーダで２０％増加させる。

１．テンキー又はカーソルキーでチャンネル“１～３”を選択して下さい。
２．テンキーにてレベル“50”を入力します。
３．レベルエンコーダの［%］キーを押しＬＥＤを点灯させた状態にさせます。
４．画面右下を見ながらエンコーダを 120%になるまで上げていきます。
明かりのバランスを変えずに、全体のレベルが一括して上がります。
出力が２０%増になるまでエンコーダを操作して下さい。

※レベルを下げる場合は、エンコーダを下方向に動かして下さい。

５－３－７．ＣＣ（カラー）Ｎｏ．入力

カラーＮｏ．を入力するチャンネルを選択し、コントロールチャンネルをテンキーで入力し、
“ＣＣ”キーを押し、テンキーでカラーＮｏ．を入力します。
※ここでは、１段表示の画面で説明します。３段表示の場合でも操作方法及び画面表示は変わりません。



【操作手順】

チャンネルＮｏ．７にリンクしているＣＣのカラー指定をする

１．テンキー又は、カーソルキーで、フェーダチャンネル［７］を選択します。
２．“ＣＣ”キーを押すと、メッセージラインに
“ＣＨ Ｎｏ．＝ ７ ＣＯＬＯＲ Ｎｏ．＝”と表示されます。
４．テンキーで［１］［０］を入力し［<┘］を押すと確定します。

５－４．ブラインドモードでのレベルデータの作成

ブラインドモードでは、実明かりを出力せずにチャンネル毎のレベルデータを作成します。
基本的なキー操作は、ライブモードでの操作と同じです。

５－４－１．チャンネルの選択とレベル入力

ライブモードと同様のキー操作を行います。但し、実明かりは出力されません。

５－４－２．チャンネルのコモン選択

ライブモードと同様のキー操作を行います。但し、実明かりは出力されません。

５－４－３．チャンネルグループ（ＣＧ）作成モード

頻繁にコモン選択するチャンネルをチャンネルグループ（ＣＧ）として登録し、一括して指定する事が出来ます。
ブラインドモードでは、ＣＧ作成モードでの作成と、チャンネル選択時にＣＧとして同時に登録する方法の２つがあります。
チャンネル選択時にＣＧとして登録する場合の手順は、ライブモードと同じです。
ここでは“ＣＧ作成モード”について説明します。

※作成したＣＧは、ここで説明するＣＵＥデータ作成モードではクリア出来ません。上記のＣＧ作成モードでクリア操作を行って下さい。
※ここではチャンネルをテンキーで選択しますが、カーソルによる選択も可能です。

【操作手順】

チャンネルＮｏ．４～６と９に５０％のレベルを入力し、同時にＣＧ３に登録する

１．テンキーで［４］［～］［６］［＋］［９］と入力し、［／］キーを押します。
ＣＧ指定可能な状態になります。
２．テンキーで［３］を押し、［<┘］キーを押します。ＣＧに登録され、メッセージラインには
“ＣＨ Ｎｏ．＝ ４ ～ ６ ＋ ９ ／ ＣＧ３ レベル ＝”と表示されます。
３．レベルを入力します。テンキー又はレベルエンコーダで５０％のレベルを指定し、確定します。

５－４－４．リマインダーディム（ＲＥＭ）

ライブモードと同様のキー操作を行います。但し、実明かりは出力されません。

５－４－５．レベル修正

一度入力したチャンネルレベル等を変更する場合は、変更したいチャンネルを選択し、上記のレベル入力等の操作を行うと変更されます。変更の為の特別な操作手順はありません。

５－４－６．レベルエンコーダによるレベルの一括操作

複数のチャンネルレベルをエンコーダで一括操作する方法はライブモードと同じです。
但し、実明かりは出力されません。

５－５．ＣＵＥデータの書き込み

ここまでで作成したデータにＣＵＥＮｏ．をつけて書き込みます。ＣＵＥはここでつけた番号順に再生されます。
書き込み方法はライブモード･ブラインドモード共通です。

※ＣＵＥにはチャンネルのレベル以外にも、カラーデータ、タイムデータ、パート等のデータを設定する事が出来ますが、これらのデータについてはこれ以降の章で説明します。ＣＵＥの書き込み方法はデータの内容に関わらず共通です。

※ＣＵＥデータの書き込みについての詳細は第９章「ＣＵＥデータの修正、コピー、クリア」を参照して下さい。

※ライブモードでＣＵＥを書き込むときの注意

ライブモードＣＵＥに書き込まれるデータは、舞台上に出力されているレベルデータ全てが書き込まれます。作業灯やＳＭで実行されているデータ等、コピーしたいＣＵＥのデータに関係のない明かりが出力されていないか確認して下さい。ライブモードで、[ＣＨ] キーを押すとＣＵＥデータから出力されているレベルのみが表示されます。又 、[実行] キーを押すと、現在出力されている全てのレベルデータ（ＳＭの出力を含む）が表示されます。

５－５－１．ＣＵＥの書き込み

【操作手順】　１．[ライト] キーを押します。メッセージラインに“ ライト ＣＵＥ Ｎｏ．＝”と表示されます。
２．テンキーでＣＵＥ Ｎｏ．を指定します。
３．[<┘] キーを押すと確定し、データが書き込まれます。
※この時、既に記憶済のＣＵＥ Ｎｏ．を指定するとメッセージラインに“ ライトＯＫ？”のメッセージが表示されます。同じＮｏ．のＣＵＥに上書する場合はそのまま［<┘］キーを押して下さい。
別のＮｏ．をつける場合は［ＣＡＮ］キーを押し、改めてＣＵＥ Ｎｏ．を指定して下さい。

５－５－２．割り込みＣＵＥの書き込み

連続したＣＵＥ Ｎｏ．の間にＣＵＥを割り込ませたい場合は、ＣＵＥ Ｎｏ．に“．１”～“．９”までの小数点のあるＣＵＥ Ｎｏ．をつけて書き込む事が出来ます。

【操作手順】

ＣＵＥ　Ｎｏ．
１と２の間に割りこむＣＵＥを
ＣＵＥ　Ｎｏ．
１．１として書き込む

１．割り込むＣＵＥのデータを作成します。
２．[ライト] キーを押します。メッセージラインに“ ライト ＣＵＥ Ｎｏ．＝”と表示されます。
３．テンキーで［1］［.］［1］と入力します。
４．[<┘] キーを押すと確定し、データが書き込まれます。

※ＣＵＥにはチャンネルレベル以外にも、タイムデータ、パート等のデータを設定する事が出来ますが、これらのデータについてはこれ以降の章で説明します。ＣＵＥの書き込み方法はデータの内容に関わらず共通です。

第６章　ＣＵＥデータ作成－タイムデータとパート、その他の設定

この章では、ＣＵＥのタイムデータや、その他の設定について説明します。

タイムデータとは、自動ＣＵＥ転換の、転換等の時間を指し、フェード・ディレー・ウェイトの３種類があります。
タイムデータは０～９９分５９秒まで指定出来、分単位での指定も可能です。
又、チャンネルの一部をパートとして指定し、ＣＵＥ全体と別タイムで動作させる事も可能です。
又、ＣＵＥ毎に、カーブを設定し、明かりの変化の仕方を指定する事も可能です。
ＣＵＥの繰り返し再生も指定する事が出来ます。
※タイムデータ、パート、カーブ、リンクＱ／Ｃについては、必要なデータのみを指定します。
※ＣＵＥのフェードタイムを何も指定しない場合は、セットアップモードで指定された初期値が入ります。
セットアップモードでの設定については「タイムデータに関する初期設定」を参照して下さい。

６－１．タイムデータの種類と機能

６－１－１．フェードタイム（ＧＯボタンを押してから設定したレベルに達するまでの時間）

ある状態の明かりが、別の状態の明かりへと移行してゆくレベル変化の推移の時間の事をいいます。
現在のＣＵＥから次のＣＵＥでレベルが上がるチャンネルに対するフェードタイム（明転・アップフェード・フェードイン）と、下がるチャンネルに対するフェードタイム（暗転・ダウンフェード・フェードアウト）があり、これらは別々に指定する事が出来ます。フェードタイムは、特に値を設定しない場合、セットアップモードで設定された初期値が入ります。
※ここでは、それぞれのフェードタイムをアップフェード・ダウンフェードと呼びます。
※カットイン･カットアウトを指定する場合“０秒”を指定します。

６－１－２．ディレータイム（ＧＯボタンを押してからレベル変化を始めるまでの待ち時間）

必要に応じて設定するタイムデータです。
スタートのきっかけが与えられてからフェードが開始されるまでの待ち時間の事をいいます。
スタートのきっかけが与えられてから次のＣＵＥでレベルが上がるチャンネルがフェードを開始するまでの時間（アップディレー）と、下がるチャンネルがフェードを開始するまでの時間（ダウンディレー）があり、これは別々に指定する事が出来ます。
アップディレーとダウンディレーは、どちらか片方だけを設定する事も可能です。

６－１－３．ウェイトタイム（ＧＯボタンを押してから次のＣＵＥが始まるまでの時間）

必要に応じて設定するタイムデータです。
設定した時間で自動的に次のＣＵＥへ転換させる時間の事をいいます。
自動的にＣＵＥを送りたくない場合は、ウェイトタイムの指定しないで下さい。ＣＵＥの明かりは、フェード終了後その状態で止まります。

６－１－４．フェードタイムのマニュアル指定

フェードタイムにタイム値ではない“マニュアル”と指定すると、ＧＯボタンによるタイム再生ではなくＴＣフェーダによるマニュアル再生を行う事が出来ます。
マニュアル指定は［マニュアル］キーで行います。
※タイムデータを設定したＣＵＥを強制的にマニュアル転換する事も可能です。詳しくは第８章「ＣＵＥの再生」を参照して下さい。

６－１－５．アップフェード／ダウンフェード、アップディレー／ダウンディレーの個別指定

ＣＵＥのアップフェード／ダウンフェード、アップディレー／ダウンディレーに対して違う時間での変化が必要な場合、［／］キーを使って、それぞれに個別のタイムデータを指定する事が可能です。

６－２．タイムデータの設定

タイムデータを設定します。

【操作手順】　１．[タイム] キーを押すと、“ フェード ” の位置へカーソルが出ます。メッセージラインには “ フェード タイム ＝ ” と表示されます。

２．[→] [←] キーでカーソルを移動させて、それぞれのタイムデータを設定します。

※タイムデータの入力後は［<┘］キーを押すと確定します。確定後は、カーソルは順次右に移動します。

６－２－１．フェードタイムの指定

フェードタイムを設定します。ここでタイム値を設定しない場合は、セットアップモードで指定された初期値が自動的に入ります。

【操作手順】

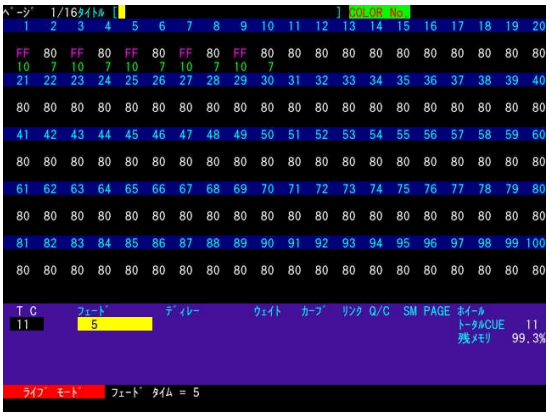
アップフェード・ダウンフェード共に５秒と指定する

１．[タイム] キーを押すと、“ フェード ” の位置へカーソルが出ます。メッセージラインには “ フェード タイム ” と表示されます。

２．テンキーで［5］と押し、[<┘] キーで確定します。

※確定後は、カーソルは順次右に移動します。

※カットインの場合は、ここでタイムを “ ０ ” と指定します。



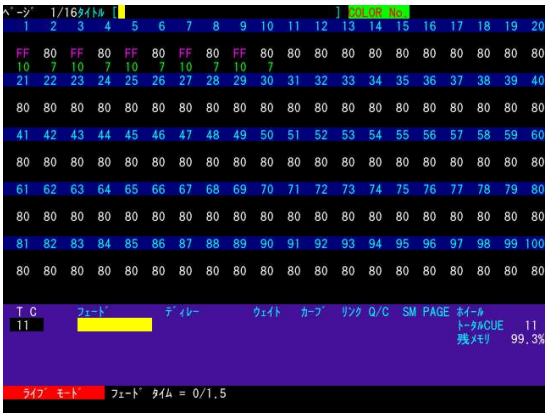
【操作手順】

アップフェード０秒・ダウンフェード１．５秒と指定する

１．[タイム] キーを押すと、“ フェード ” の位置へカーソルが出ます。メッセージラインには “ フェード タイム ＝ ” と表示されます。

２．テンキーで［0］［／］［1］［.］［5］と押し、[<┘] キーで確定します。

※確定後は、カーソルは順次右に移動します。



６－２－２．ディレータイムの設定

ディレータイムを設定します。

ディレータイムが不要な場合は何も設定しないで下さい。

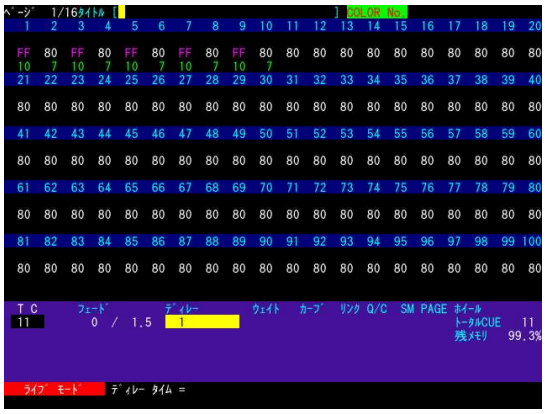
【操作手順】

アップディレー　１．[タイム] キーを押した状態から、[→] [←] キーでカーソルを “ ディレー ” に動かします。

ダウンディレー　２．テンキーで [1] と押し、[<┘] キーで確定します。

共に１秒に設定する

※確定後は、カーソルは順次右に移動します。



【操作手順】

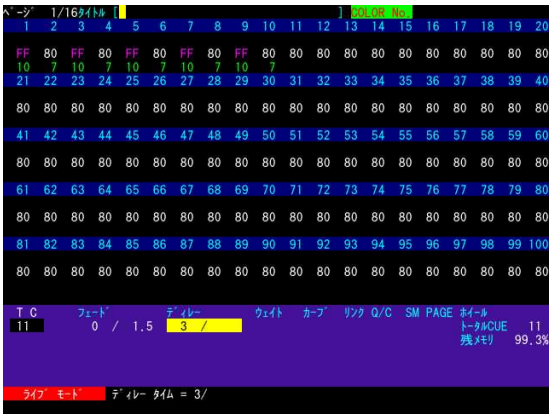
アップディレー　１．[タイム] キーを押した状態から、[→] [←] キーでカーソルを “ ディレー ” に動かします。

のみ３秒（ダウ　２．テンキーで [3] [／] と押し、[<┘] キーで確定します。

ンディレーなし

）

※確定後は、カーソルは順次右に移動します。



【操作手順】

アップディレー　１．[タイム] キーを押した状態から、[→] [←] キーでカーソルを “ ディレー ” に動かします。

１０秒ダウンデ　２．テンキーで [1] [0] [／] [3] と押し、[<┘] キーで確定します。

ィレー３秒の場

合

※確定後は、カーソルは順次右に移動します。

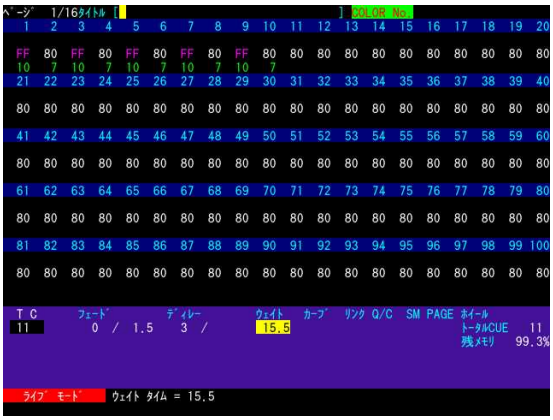
６－２－３．ウェイトタイムの設定

ウェイトタイムを設定します。ウェイトタイムのあるＣＵＥは、設定した時間が経つと自動的に次のＣＵＥを再生します。
ＧＯボタンを押して順次ＣＵＥを再生したい場合は、ウェイトタイムを設定しないで下さい。

【操作手順】

ウェイトタイム　１５．５秒を指定する

１．[タイム] キーを押した状態から、[→] [←] キーでカーソルを “ ウェイト ” に動かします。
２．テンキーで［1］［5］［.］［5］と指定し、［<┘］キーで確定します。



※フェードタイムとディレータイムの合計よりも短いウェイトタイムを設定すると、ＣＵＥの転換途中でも、ウェイトタイムが終了すると次のＣＵＥ再生に入ります。

注）分によるタイムの入力の方法
秒数［<┘］としていた所を、分数［分］［<┘］とすると分入力が可能です。

６－３．パートの指定

パートとは、あるＣＵＥ転換と並行して、そのＣＵＥのタイムデータとは異なった時間要素で明かりを変化させたい部分がある場合に、そのチャンネルのみをグループ化して本ＣＵＥと並列な別動作をする転換時間要素の事を言います。
パートに組み込んだ明かりは、パート部に割り付けられます。
時間データによる自動再生、マニュアル指定によるマニュアル再生、マニュアルキースイッチによる強制マニュアル操作が可能となります。
パートに組み込めるのは、個別のチャンネルレベルと設定されたエフェクトパターン及びＣＣ動作や外部機器によるリモートです。
パートは、１つのＣＵＥに最大 10 まで指定する事が出来ます。

６－３－１．チャンネルのパート指定

チャンネルを選択し、パートに組み込みます。レベル入力はパート設定の前・後のどちらでも可能です。

※チャンネルは、テンキー以外にカーソル キーでも選択出来ます。

【操作手順】

チャンネルＮｏ．４～６をパート１に組む操作を例とします。

１．テンキーで［4］［~］［6］と指定します。
２．[パート］キーを押します。メッセージラインに“ＣＨ Ｎｏ．＝ ４ ～ ６ パート”と表示されます。
３．テンキーでパートＮｏ．の［1］を指定します。
４．[<┘］キーを押すと確定します。画面のチャンネルＮｏ．４から６の部分に、パートＮｏ．の“１”が赤で表示されます。

チャンネルにレベルを入力した後に、パートに組み込む事も出来ます。

【操作手順】

チャンネルＮｏ．２１＋２２にレベルを入力後、パート２に組み込む

１．テンキーで［2］［1］［+］［2］［2］を選択します。
２．[<┘］＋［ＦＦ］キーでレベルを指定し、[<┘］キーで確定します。
３．[パート］キーを押します。
４．テンキーで［2］を押します。
５．[<┘］キーを押すと確定し、画面のチャンネルＮｏ．２１、２２の部分にパートＮｏ．の２が赤で表示されます。

６－３－２．チャンネルをパートからはずす

パートに組み込んだチャンネルをはずす場合は下記のような操作になります。

【操作手順】

チャンネルＮｏ．５をパートからはずす

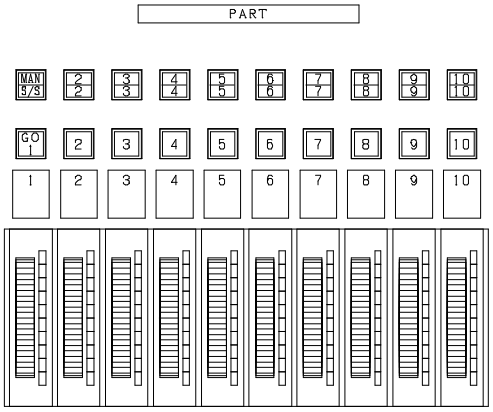
１．テンキーで［5］と押します。
２．[パート］キーを押し、そのまま［<┘］キーを押します。

６－４．パートのタイム入力

パートに対して、タイムデータを入力します。パートに入力出来るのはフェードタイム、ディレータイムです。
パートは本ＣＵＥに従って動作するため、ウェイトタイムの入力は出来ません。

６－４－１．ディレータイム

本ＣＵＥのスタート時からパートスタートの待ち時間を設定します。
本ＣＵＥと同時にパートをスタートさせる場合はディレータイムを“０”と指定して下さい。
ディレータイムに何も設定しないと、自動的にディレータイムは“０”にセットされます。



【操作手順】

パート１にアップディレー・ダウンディレー共に１．５秒を設定する

１．[パート] キーを押します。
２．テンキーで［1］を押し、パート１を指定します。
３．[タイム] キーを押します。パートのタイムデータ入力状態になり、メッセージラインには“パート １ フェード タイム＝”と表示されます。
４．[→] [←] キーで“ディレー”までカーソルを移動させます。
５．テンキーで［1］［.］［5］と指定し、[<┘] キーで確定します。

※ＣＵＥ再生時、ＧＯボタンが押されてから１．５秒後にパート１がスタートします。

６－４－２．フェードタイム

パートのフェードタイムを指定します。
フェードタイムを設定しないと、セットアップモードで設定された初期値が入ります。

【操作手順】

パート１にアップフェード・ダウンフェード共に２秒を設定する。

１．[パート] キーを押します。
２．テンキーで［1］を押し、パート 1 を指定します。
３．[タイム] キーを押します。パートのタイムデータ入力状態になり、メッセージラインには“ パート 1 フェード タイム＝ ”と表示されます。
４．[→] [←] キーで“ フェード ”までカーソルを移動させます。
５．テンキーで［2］と指定し、[<┘] キーで確定します。

※パート 1 をパート部のエンコーダでマニュアル転換したい場合は下記の手順になります。

【操作手順】

パート１のフェードタイムをマニュアルに設定する

１．[パート] キーを押します。
２．テンキーで［1］を押し、パート 1 を指定します。
３．[タイム] キーを押します。パートのタイムデータ入力状態になり、メッセージラインには“ パート 1 フェード タイム＝ ”と表示されます。
４．[→] [←] キーで“ フェード ”までカーソルを移動させます。
５．[マニュアル] キーを押し、[<┘] キーで確定します。画面の“ フェード ”には“ マニュアル ”と表示されます。

６－４－３．エフェクトをＣＵＥに組み込む（パート指定）

パートにはエフェクトを指定する事も可能です。
タイムデータの指定方法は、チャンネルのパート指定のときと同じです。
※エフェクトの作成方法は、第 10 章「エフェクトの作成、実行、修正とクリア」を参照して下さい。
※この場合も、本ＣＵＥのスタートと同時にエフェクトをスタートさせたい場合は、ディレータイムを“ ０ ”と設定して下さい。

【操作手順】

エフェクトＮｏ．１をパート３に組み込む

１．[パート] キーを押します。
２．テンキーで［3］を入力して、パート 3 を指定します。
３．[ＥＦ] キーを押します。
４．テンキーで［1］と指定し、[<┘] キーで確定します。メッセージラインには“ パート ３ ＥＦ １ ”と表示されます。

６－４－４．パートのクリア

一度設定したパートをクリアする手順を示します。

【操作手順】

パート２をクリアする

１．[パート] キーを押します。
２．テンキーで［2］を入力して、パート 2 を指定します。
３．[クリア] キーを押し、[<┘] キーで確定します。メッセージラインには“ パート 2 クリア ”と表示されます。

ＣＵＥ内の全パートをクリアする場合は、下記の手順になります。

【操作手順】

１．[パート] キーを押します。
２．[クリア] キーを押し、[<┘] キーで確定します。メッセージラインに“ パート クリア ”と表示され、ＣＵＥ内に設定された全パートがクリアされます。

６－４－５．ＣＣの動作タイムをＣＵＥに組み込む（パート指定）

パートにはＣＣの動作時間を指定する事も可能です。
タイムデータの指定方法は、チャンネルのパート指定のときと同じです。

【操作手順】

ＣＣタイムを、パート３に に組み込む

１．[パート] キーを押します。
２．テンキーで［3］を入力して、パート 3 を指定します。
３．［ＣＣ］キーを押します。
４．[<┘] キーで確定します。メッセージラインには
“ パート ３ ＣＣタイム ” と表示されます。

６－５．カーブ

カーブ＜調光特性＞とは、調光器の目盛りと調光度合いの関係を現す曲線の事をいいます。
カーブデータを指定すると、調光出力の変化特性を変える事が出来ます。カーブデータを指定しない場合は、調光出力は記憶されているタイムデータに比例してフェードイン・フェードアウトを行います。

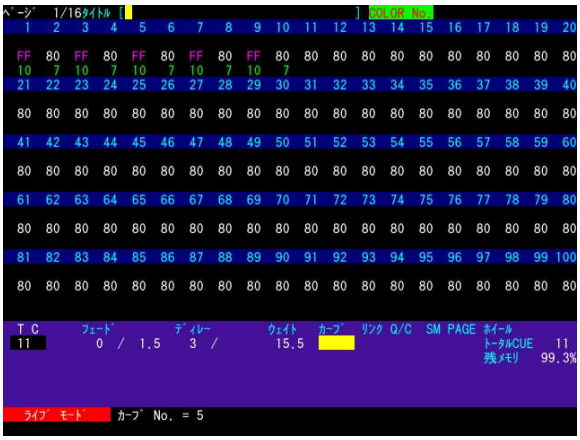
※カーブは、チャンネル毎にではなく、ＣＵＥ毎の指定です。
※カーブは、エディットモードで 10 種類作成出来、アップフェード・ダウンフェードに対して別々に指定出来ます。

６－５－１．カーブ指定

【操作手順】

アップフェード・ダウンフェードを５番のカーブに指定する

１．[タイム] キーを押します。画面の “ フェード ” の部分にカーソルが出て、メッセージラインに “ フェード タイム＝ ” と表示されます。
２．[→] [←] キーで、カーソルを “ カーブ ” まで移動させます。
３．テンキーで［5］を指定します。
４．[<┘] キーで確定します。



【操作手順】

アップフェードのみ３番のカーブでフェードさせる

１．[タイム] キーを押します。画面の “ フェード ” の部分にカーソルが出て、メッセージラインに “ フェード タイム＝ ” と表示されます。
２．[→] [←] キーで、カーソルを “ カーブ ” まで移動させます。
３．テンキーで［3］［／］を指定します。
４．[<┘] キーで確定します。
※ダウンカーブのみ３番のカーブでフェードする場合は［／］［3］と入力する事になります。

【操作手順】

アップフェードを１番、ダウンフェードを７番のカーブでフェードさせる

１．[タイム] キーを押します。画面の “ フェード ” の部分にカーソルが出て、メッセージラインに “ フェード タイム＝ ” と表示されます。
２．[→] [←] キーで、カーソルを “ カーブ ” まで移動させます。
３．テンキーで［1］［／］［7］を指定します。
４．[<┘] キーで確定します。

６－５－２．カーブの解除

セットしたカーブを解除する時は下記のような手順になります。

【操作手順】
１．[タイム] キーを押します。画面の “ フェード ” の部分にカーソルが出て、メッセージラインに “ フェード タイム＝ ” と表示されます。
２．[→] [←] キーで、カーソルを “ カーブ ” まで移動させます。
３．そのまま［<┘］キーを押すと、設定したカーブが解除されます。

６－５－３．カーブの作成

カーブデータはエディットモードで作成します。第１４章「エディットモード」を参照して下さい。

６－６．ＣＵＥの繰り返し再生指定（リンク Ｑ／Ｃ）

リンクＱ／Ｃ＜ＣＵＥ／ジャンプカウント＞とは、指定したいＣＵＥへジャンプするＣＵＥの読み出し順序の変更機能の事をいいます。
リンクデータが指定されていないＣＵＥ再生は、自動的に若い番号順に行われるので、指定したいＣＵＥへ指定の回数又は永久にジャンプを繰り返す場合にこの機能を使用します。
カウントで指定した回数分ＣＵＥをジャンプして再生します。ジャンプする回数は、99 回まで指定可能です。

６－６－１．ＣＵＥ Ｎｏ．を飛ばす（後ろのＣＵＥへジャンプする）

作成中のＣＵＥよりも後ろのＣＵＥＮｏ．をジャンプＱ／Ｃに指定すると、ＣＵＥＮｏ．を飛ばして再生されます。

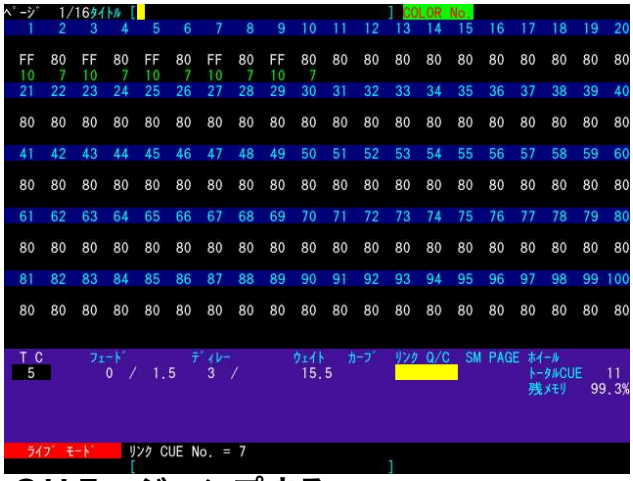
【操作手順】

作成中のＣＵＥＮｏ．５実行後ＣＵＥＮｏ．７へジャンプする

リンクセットしない場合の実行順序：
ＣＵＥ Ｎｏ．３ → ４ → ５ → ６ → ７ → ８ → ９ → １０

リンクセット後の実行順序：
ＣＵＥ Ｎｏ．３ → ４ → ５ → ７ → ８ → ９ → １０ → １１

１．[タイム] キーを押します。
２．[→] [←] キーで、カーソルを “ リンク Ｑ／Ｃ ” まで動かします。
３．テンキーで［7］と入力します。
※この場合は回数の指定は必要ありません。
４．[<┘] キーで確定します。



６－６－２．前のＣＵＥへジャンプする

作成中のＣＵＥ実行後に、前ＣＵＥに戻って再生させる事も可能です。
カウントで戻る回数を指定します。
※戻る回数を指定しないと、６－６－３．に示すように指定したＣＵＥから作成中のＣＵＥ Ｎｏ．までを、強制的に止めるまで永久に繰り返します。

【操作手順】

作成中のＣＵＥＮｏ．１０実行後ＣＵＥ Ｎｏ．５へ２回ジャンプする

リンクセットの実行順序：
ＣＵＥ Ｎｏ．９ → １０ → １１ → １２ → １３ → ・・・

リンクセットの実行順序：
ＣＵＥ Ｎｏ．９ → １０ → ５ → ６ → ７ → ８ → ９ → １０ → ５ → ６ → ７ → ８ → ９ → １０ → １１ → １２ → ・・・

１．[タイム] キーを押します。
２．[→] [←] キーで、カーソルを “ リンク Ｑ／Ｃ ” まで動かします。
３．テンキーで［5］［／］［2］と入力します。
４．[<┘] キーで確定します。

６－６－３．強制的に止めるまでＣＵＥを永久に繰り返す

前ＣＵＥに戻って再生させる際､戻る回数を指定しないと､指定したＣＵＥから作成中のＣＵＥ Ｎｏ.までを、ＳＴＯＰボタン等で強制的に止めるまで永久に繰り返し、作成中のＣＵＥ Ｎｏ．以降のＣＵＥも再生されません。

【操作手順】

ＣＵＥ Ｎｏ．１０を実行すると必ずＣＵＥＮｏ．１へジャンプする

リンクセットしない場合の実行順序：
ＣＵＥ Ｎｏ．９ → １０ → １１ → １２ → １３ → ・・・

リンクセット後の実行順序：
ＣＵＥ Ｎｏ．９ → １０ → １ → ２ → ３・・・ → ９ → １０ → １ → ２ → ３・・・ → ９ → １０ → １ → ２

１．[タイム] キーを押します。
２．[→] [←] キーで、カーソルを“ リンク Ｑ／Ｃ ”まで動かします。
３．テンキーで［1］と入力します。
４．[<┘] キーで確定します。

６－６－４．セットしたリンクを解除する

一度セットしたリンクを解除する場合は、リンクＱ／Ｃに何のデータも入れずに確定します。

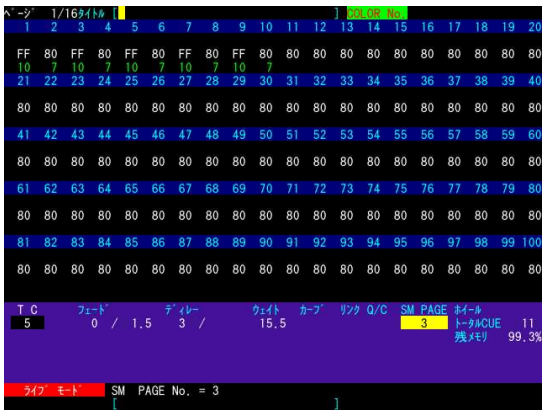
【操作手順】
１．[タイム] キーを押します。
２．[→] [←] キーで、カーソルを“ リンク Ｑ／Ｃ ”まで動かします。
３．そのまま［<┘］キーで確定します。

６－７．ＳＭページの指定

ＣＵＥ再生時に、指定したＳＭページ（１～１００）をＳＭパネルに呼び出す事が出来ます。

※ＳＭページにあるデータを自動的に実行する事は出来ません。ＣＵＥの再生時に、必要なＳＭフェーダを上げて実行して下さい。

【操作手順】
１．[タイム] キーを押します。
２．[←] [→] キーで“ ＳＭ ＰＡＧＥ ”までカーソルを移動します。
３．テンキーで呼び出したいＳＭページを指定します。
４．[<┘] キーを押すと確定し、カーソルが右に移動します。



６－８．外部機材とのリンク指定

操作卓のＣＵＥ Ｎｏ．と、丸茂電機製の外部機材のＣＵＥ Ｎｏ．を指定し、リンク再生させる事が出来ます。
リンクする外部機材のＣＵＥ Ｎｏ．をパートに指定する事により、リンク再生が行われます。

【操作手順】

パートＮｏ．４に外部機材のＣＵＥ Ｎｏ．５を組み込む

１．[パート]キーを押します。
２．テンキーでパートＮｏ．の［4］を入力します。
３．[リモート]キーを押します。
４．テンキーで［5］と入力します。
５．[<┘]キーを押すと確定します。
※パートに指定したリンク再生するＣＵＥ Ｎｏ．に対してタイムデータ（ディレータイム、フェードタイム）を指定する事も出来ます。「パートのタイム入力」を参照して、タイムデータを指定して下さい。
６．[<┘]キーを押すと確定し、カーソルが右に移動します。

６－９．ＣＵＥデータの書き込み

ここまでで作成したデータにＣＵＥ Ｎｏ．をつけて書き込みます。ＣＵＥはここでつけた番号順に再生されます。
書き込み方法はライブモード・ブラインドモード共通です。

※ＣＵＥにはチャンネルのレベル以外にも、タイムデータ、パート等のデータを設定する事が出来ますが、これらのデータについてはこれ以降の章で説明します。ＣＵＥの書き込み方法はデータの内容に関わらず共通です。

※ライブモードでＣＵＥを書き込むときの注意
ライブモードＣＵＥに書き込まれるデータは、舞台上に出力されているレベルデータ全てが書き込まれます。作業灯やＳＭで実行されているデータ等、コピーしたいＣＵＥのデータに関係のない明かりが出力されていないか確認して下さい。

ライブモードで、[ＣＨ]キーを押すとＣＵＥデータから出力されているレベルのみが表示されます。また[実行]キーを押すと、現在出力されている全てのレベルデータ（ＳＭ、直点灯、等の出力を含む）が表示されます。

６－９－１．ＣＵＥの書き込み

【操作手順】
１．[ライト]キーを押します。メッセージラインに“ライト CUE Ｎｏ．＝”と表示されます。
２．テンキーでＣＵＥ Ｎｏ．を指定します。
３．[<┘]キーを押すと確定し、データが書き込まれます。
※この時、既に記憶済のＣＵＥ Ｎｏ．を指定するとメッセージラインに“ライトＯＫ？”のメッセージが表示されます。同じＮｏ．のＣＵＥに上書する場合はそのまま［<┘］キーを押して下さい。
別のＮｏ．をつける場合は［ＣＡＮ］キーを押し、改めてＣＵＥ Ｎｏ．を指定して下さい。

６－９－２．割り込みＣＵＥの書き込み

連続したＣＵＥ Ｎｏ．の間にＣＵＥを割り込ませたい場合はＣＵＥＮｏ．に“．１”～“．９”までの小数点のあるＣＵＥ Ｎｏ．をつけて書き込む事が出来ます。

【操作手順】

ＣＵＥ Ｎｏ．１と２の間に割りこむＣＵＥをＣＵＥ Ｎｏ．１．１として書き込む

１．割り込むＣＵＥのデータを作成します。
２．[ライト]キーを押します。メッセージラインに“ライト ＣＵＥ Ｎｏ．＝”と表示されます。
３．テンキーで［1］[.]［1］と入力します。
４．[<┘]キーを押すと確定し、データが書き込まれます。

※ＣＵＥにはチャンネルレベル以外にも、タイムデータ、パート等のデータを設定する事が出来ますが、これらのデータについてはこれ以降の章で説明します。ＣＵＥの書き込み方法はデータの内容に関わらず共通です。

６－１０．タイムデータに関する初期設定

ＣＵＥのフェードタイムの初期値等は、セットアップモードで設定します。
ライブモード・ブラインドモードにおいて、ＣＵＥのタイムデータをセットせずに書き込み操作を行うと、
ここでセットした値が自動的に入ります。

【操作手順】　１．［セットアップ］キーを押し、セットアップモードに入ります。

６－１０－１．フェードタイムの設定

【操作手順】　１．テンキーで［4］を入力し“フェード タイム”を選択します。
２．テンキーで、指定したい値を入力します。
Ａ．アップフェード・ダウンフェード共に３秒に設定する場合
［3］［<┘］
Ｂ．アップフェード２秒・ダウンフェード１秒に設定する場合
［2］［／］［1］［<┘］
Ｃ．マニュアルに設定する場合
［マニュアル］［<┘］

第７章　トラックとオールチャンネル

操作卓では、ＣＵＥの書き込みの際にＴＲＡＣＫ（トラック）とＡＬＬ　ＣＨ（オールチャンネル）のどちらかを使用します。操作卓の初期状態ではトラックが選択されていますが、セットアップモードでオールチャンネルを選択する事が可能です。

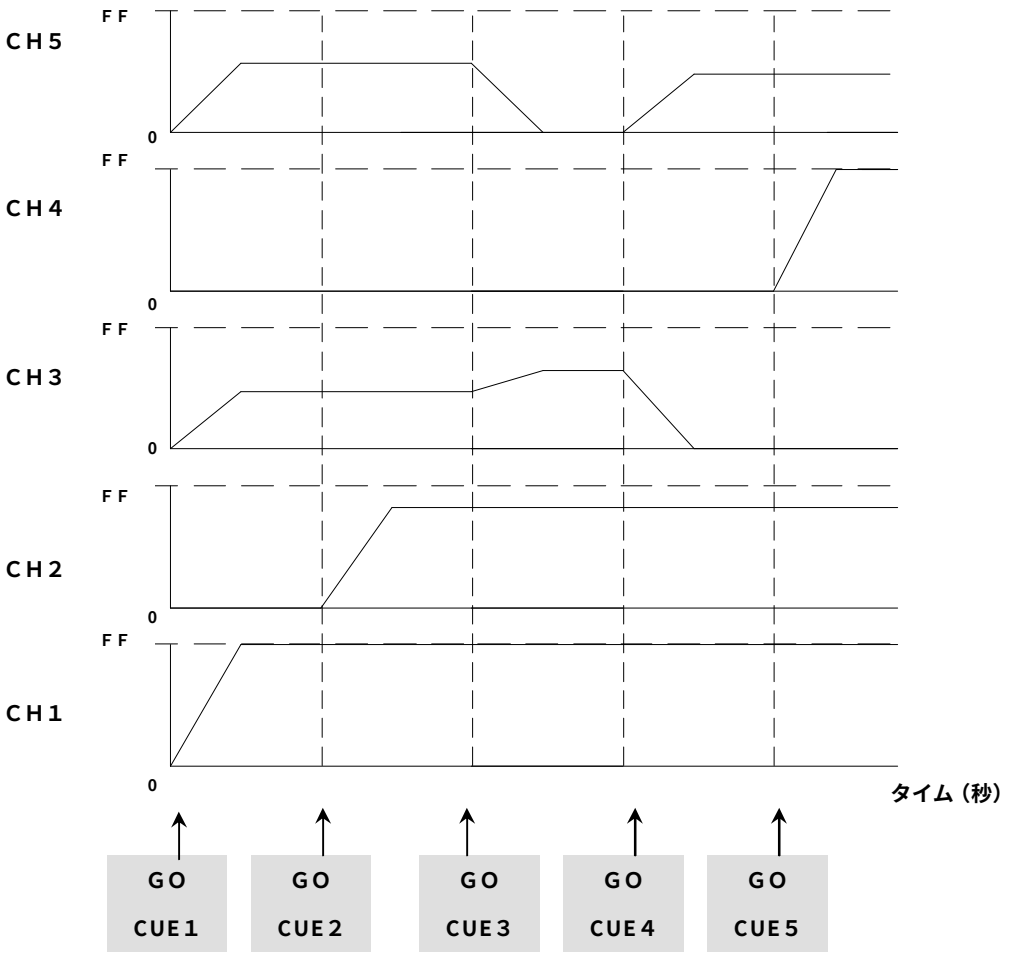
※初期設定にてＴＲＡＣＫが設定されていますが、ＣＵＥライトはＱ＿Ｏｎｌｙとなります。

７－１．トラックとオールチャンネル

７－１－１．トラック

トラックで書き込まれたＣＵＥでは、一度チャンネルのレベルを入力すると、そのレベルは次のＣＵＥに自動的に引き継がれ、次にレベルを入力するまで同じレベルで出力しつづけます。

	ＣＨ　１	ＣＨ　２	ＣＨ　３	ＣＨ　４	ＣＨ　５
ＣＵＥ　１	ＦＦ		５０		６０
ＣＵＥ　２	ＦＦ	８０	５０		５０
ＣＵＥ　３	ＦＦ	８０	７５		０
ＣＵＥ　４	ＦＦ	８０	０		５０
ＣＵＥ　５	ＦＦ	８０		ＦＦ	５０

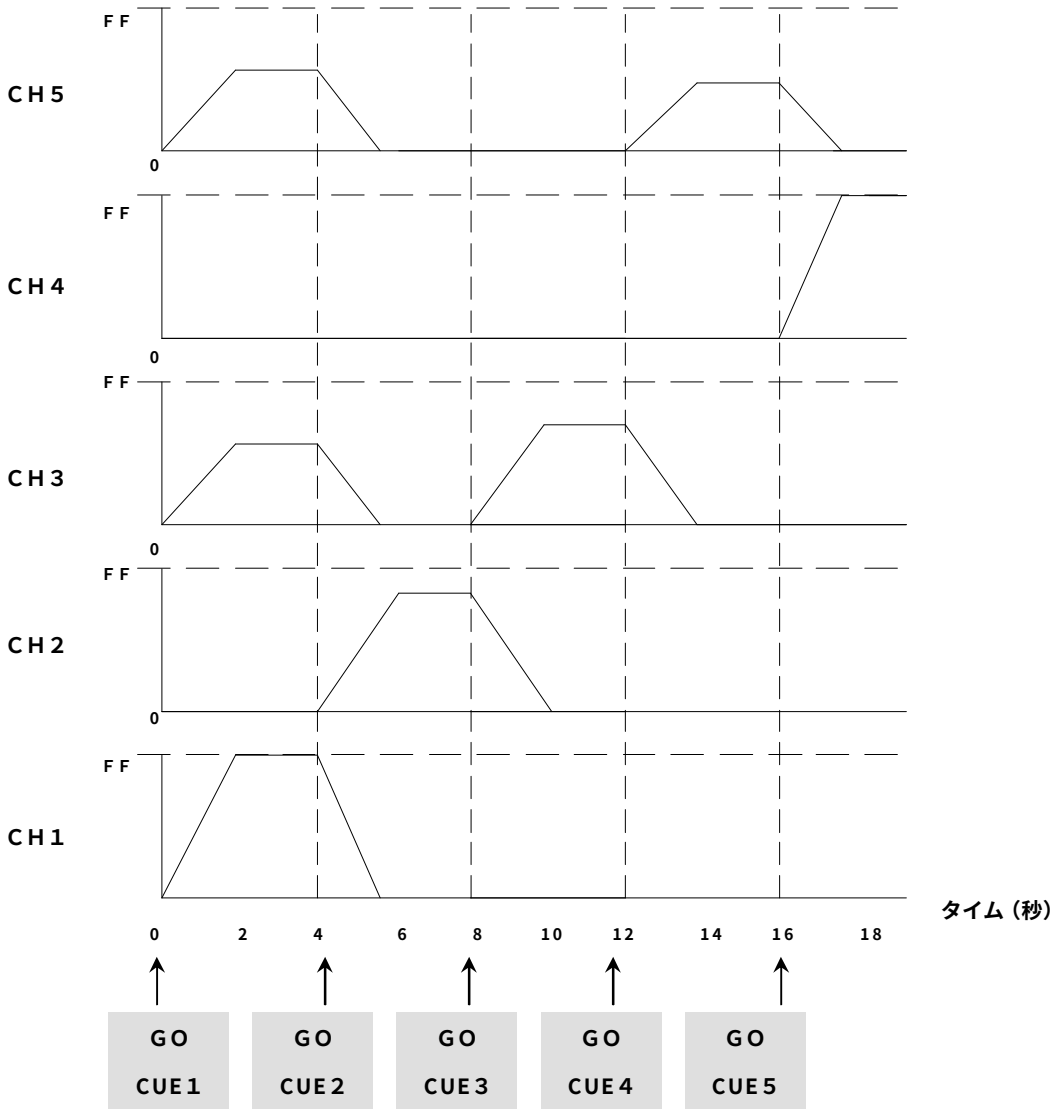


７－１－２．オールチャンネル

オールチャンネルでは、入力されたレベルはそのＣＵＥに対してのみ有効です。つまり、チャンネルに一度レベルを入力しても、次のＣＵＥでそのチャンネルに対してレベルを入力しないと出力は０となり、チャンネルにもデータは入りません。
※空欄は出力０を示しています。

	ＣＨ １	ＣＨ ２	ＣＨ ３	ＣＨ ４	ＣＨ ５
ＣＵＥ １	ＦＦ	－	５０	－	６０
ＣＵＥ ２	－	８０	－	－	－
ＣＵＥ ３	－	－	７５	－	－
ＣＵＥ ４	－	－	－	－	５０
ＣＵＥ ５	－	－	－	ＦＦ	－

※　オールチャンネルの場合“－”は“０”レベルを表します。



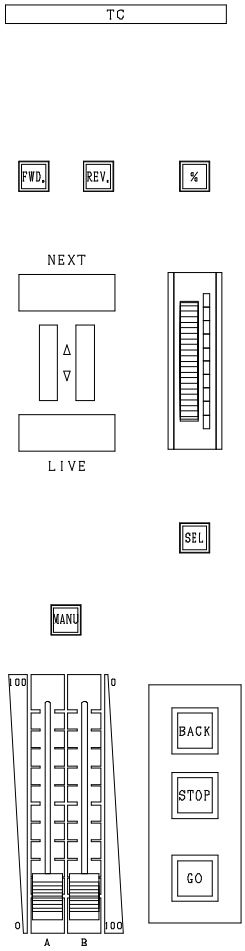
７－１－３．トラックとオールチャンネルの選択

ＣＵＥの書き込みモードはセットアップモードの“１８．システム セットアップ”で選択します。
操作卓では、初期状態ではトラックモード（Ｑ＿Ｏｎｌｙライト モード）になっています。

【操作手順】　１．［ＳＥＴ　ＵＰ］キーを押し、セットアップモードに入ります。
２．テンキー又はカーソルキーで“１８．システム セットアップ”を選択して［<┘］キーを押します。“システム セットアップ モード メニュー”画面が表示選択されます。
３．カーソルキー又はテンキーで［6］を選択します。メッセージラインには“セレクト［Ｐｕｓｈ　Ｆ．　Ｒ］”と表示されます。
４．［FWD］［ＲＥＶ］キーを押す度にトラック、オールチャンネルが切り替わります。設定したい機能を選択して表示して下さい。

第８章　ＣＵＥの再生

作成したＣＵＥデータの再生について説明します。
リードモードでＣＵＥデータをＴＣパネルに呼び出し、［ＧＯ］ボタン又は
トータルクロス（ＴＣ）フェーダで再生します。



８－１．ＣＵＥの呼び出し

再生するＣＵＥは、リードモードでＴＣパネルに呼び出します。
［リード］キーを押し、リードモードに入って下さい。

タイムデータのあるＣＵＥを呼び出すとＧＯ・ＳＴＯＰ・ＢＡＣＫボタンが点灯します。TC フェーダを
動かしてもＣＵＥは再生されません。
タイムデータのないＣＵＥ（フェードタイムが“マニュアル”のもの）はＴＣフェーダに呼び出され、
ＴＣフェーダの上の［ＭＡＮＵ］ボタンが自動的に点灯します。
※ＴＣフェーダはムーブまたはクロスの何れかで機能します。ＴＣフェーダの機能はセットアップモードで設定
します。「４．TC フェーダ機能変更」を参照して下さい。
再生するＣＵＥは次段、または実行段に呼び出します。
次段に呼び出した場合は、呼び出したＣＵＥの再生のスタンバイ状態になります。
実行段に呼び出すと、呼び出したＣＵＥを実行し、ＣＵＥに設定されたレベルを出力して、次のＣＵＥの再生
スタンバイ状態になります。

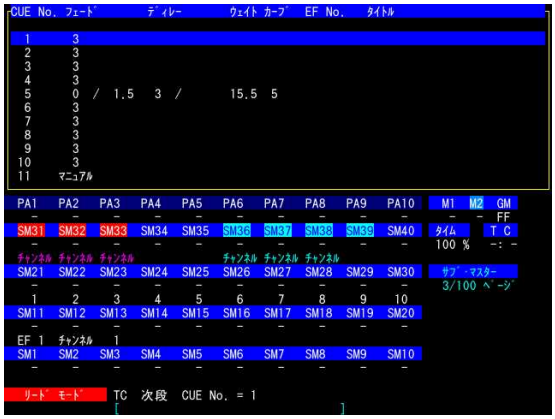
８－１－１．次段に呼び出す

次段に呼び出した場合は、呼び出したＣＵＥの再生スタンバイ状態になります。

【操作手順】

ＣＵＥ　Ｎｏ．１を次段に呼び出す

１．[リード]キーを押します。
２．[ＴＣ]キーを押します。
３．テンキーで［1］を入力します。
４．[<┘]キーを押します。ＣＵＥ　Ｎｏ．１の再生待ち状態になります。
※Ｎｏ．１以降、番号順にＣＵＥが再生されます。



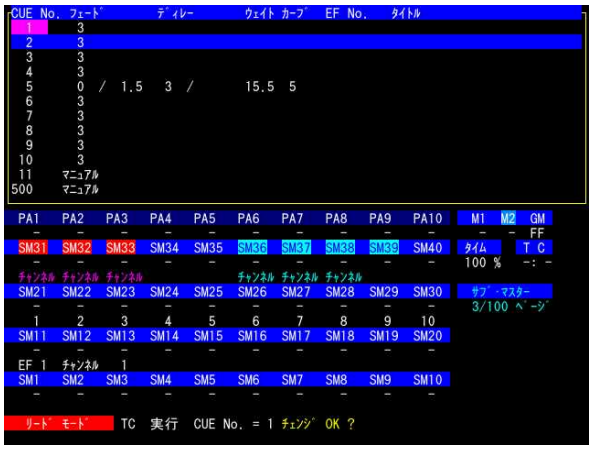
８－１－２．実行段に呼び出す

実行段に呼び出すと、呼び出したＣＵＥを実行し、ＣＵＥに設定されたレベルを出力して、次のＣＵＥの再生スタンバイ状態になります。
呼び出したＣＵＥは通常、タイムデータに関係なく１秒でフェードインしますが、任意のタイムを設定して呼び出す事も可能です。

【操作手順】

ＣＵＥ　Ｎｏ．１を実行段に呼び出す

１．[リード] キーを押します。
２．[ＴＣ] キーを押します。
３．[実行] キーを押します。
４．テンキーで［1］を指定します。
５．[<┘] キーを押します。ＣＵＥ　Ｎｏ．１の再生待ち状態になります。
※以後、番号順にＣＵＥが再生されます。



※実行段にＣＵＥを呼び出すときにフェードタイムを指定する事も可能です。

【操作手順】

ＣＵＥ　Ｎｏ．３を５秒のフェードタイムで実行段に呼び出す

１．[リード] キーを押します。
２．[ＴＣ] キーを押します。
３．[実行] キーを押します。
４．テンキーで［3］を指定します。
５．[タイム] キーを押します。
６．テンキーで［5］を指定します。
７．[<┘] キーを押します。ＣＵＥ　Ｎｏ．３の明かりがフェードタイム５秒で実行され、ＣＵＥ　Ｎｏ．４の再生待ち状態になります。
※以後、番号順にＣＵＥが再生されます。

８－１－３．呼び出したＣＵＥのクリア

リードモード画面に呼び出したＣＵＥをクリアします。
※ＣＵＥのクリア後に実行中の明かりが残っている場合はＴＣフェーダの[ＭＡＮＵ]ボタンが点灯します。
ＴＣフェーダを操作すると実行中の明かりが消えます。

【操作手順】

１．[リード] キーを押します。
２．[ＴＣ] キーを押します。
３．実行段を消すなら［実行］キーを押します。
４．[<┘] キーを押します。
５．[<┘] キーを押すと確定し、画面表示がクリアされます。

８－２．ＣＵＥの再生

TC パネルに呼び出されたＣＵＥの再生手順を示します。
ＣＵＥのタイムデータの指定状態によって再生操作が異なります。
マニュアル指定の場合、ＣＵＥの転換に伴って手動で一組の TC フェーダを上げ（下げ）ます。
フェードタイムが指定されている場合、［ＧＯ］ボタンを押す事により指定したタイムデータで
ＣＵＥの転換が開始されます。
ウェイトタイムが指定されている場合、最初に［ＧＯ］ボタンが押されると転換を開始し、
ウェイトタイムが終了すると自動的に次ＣＵＥへ転換を開始します。

８－２－１．ＧＯボタンによる再生

フェードタイムが設定されているＣＵＥは、順次［ＧＯ］ボタンを押して再生して下さい。
※ＣＵＥにウェイトタイムが指定されている場合は、次のＣＵＥが自動的に再生されます。

【操作手順】　１．［ＧＯ］ボタンを押します。ＣＵＥの再生が開始されます。

８－２－２．ＴＣフェーダによるマニュアル再生

フェードタイムが“マニュアル”にセットされているＣＵＥを呼び出すと、そのＣＵＥは自動的に
TC フェーダにセットされます。
TC フェーダを上下に操作して、ＣＵＥを転換して下さい。

８－２－３．再生の終了

呼び出されているＣＵＥをクリアし、再生を終了します。
スタンバイしている（次段）ＣＵＥを再生せずにクリアする方法と、指定したＣＵＥを実行してから
終了する方法があります。

【操作手順】
次段（スタンバイ）ＣＵＥ以降の再生を終了する
１．［リード］キーを押します。
２．［ＴＣ］キーを押します。
３．［<┘］キーを押します。
４．メッセージラインに“クリア ＯＫ？”と表示されます。
５．［<┘］キーを押すと確定し、画面表示がクリアされます。

※指定したＣＵＥを実行して終了する場合は下記の手順になります。

【操作手順】　１．［リード］キーを押します。
２．［ＴＣ］キーを押します。
３．［実行］　キーを押します。
４．［<┘］キーを押します。
５．メッセージラインに“クリア ＯＫ？”と表示されます。
６．［<┘］キーを押すと確定します。
実行ＣＵＥが１秒でフェードアウトし、画面表示がクリアされます。

８－３．再生時の各種操作

再生中のＣＵＥ停止、先送り、等の操作を行う事が出来ます。

８－３－１．ＣＵＥの再生を止める

ＣＵＥ再生を一時停止します。

【操作手順】　１．ＣＵＥ再生中に［ＳＴＯＰ］ボタンを押します。ＣＵＥ再生が停止します。
※［ＧＯ］ボタンを押すと停止した状態から再スタートします。

８－３－２．ＣＵＥの先送り

再生中のＣＵＥタイムデータに関係なく、ＣＵＥを先送りします。明かりの変化のきっかけが早まった場合等に使用する事が出来ます。

ＣＵＥの先送りは、［ＦＷＤ］キー又は［ＧＯ］ボタンで行います。

【操作手順】　１．［ＦＷＤ］キー、又は、［ＧＯ］ボタンを押します。

ＣＵＥ　Ｎｏ．表示器の数字が進み、ＣＵＥが先送りされます。

この操作を繰り返すと、ＣＵＥを一つずつ先送りする事が出来ます。

８－３－３．ＣＵＥを戻す

再生中のＣＵＥタイムデータに関係なく、ＣＵＥを一つずつ戻します。もう一度再生したいＣＵＥの一つ前まで戻って［ＧＯ］ボタンを押すと、再生できます。

ＣＵＥを戻す操作は、［ＢＡＣＫ］ボタンで行います。

８－３－４．強制マニュアル転換

タイムデータのセットされたＣＵＥは通常ＧＯボタンの操作で再生しますが、一時的にマニュアルフェーダ操作に強制的に切り替える事が出来ます。

※記憶データは変更されません。

【操作手順】　１．ＴＣフェーダ上の［ＭＡＮＵ］スイッチを押します。

２．ＣＵＥの転換が強制的にマニュアルに変更され、リードモード画面のフェードタイムの表示が“マニュアル”に変わります。

３．ここでＴＣフェーダを操作し、ＣＵＥ転換を行って下さい。

８－３－５．エンコーダによるタイム操作

タイムデータに従って再生されているＣＵＥタイムを、タイムエンコーダの操作によって一時的に伸縮させる事が出来ます。

※記憶データは変更されません。

【操作手順】　１．ＣＵＥ再生中にタイムエンコーダを操作します。エンコーダを上げると時間は進み（ＣＵＥが早く転換する）、下げると時間が延びます。

※［ＳＥＬ］が点灯中

８－４．ＣＵＥの再生に関する初期設定

ＣＵＥ再生操作に関する初期設定はセットアップモードで行います。

【操作手順】　１．［セットアップ］キーを押し、セットアップモードに入って下さい。

８－４－１．エンドキュー設定

ＴＣにＣＵＥを呼び出すと、呼び出したＣＵＥ Ｎｏ．から作成済の最後のＣＵＥ Ｎｏ．までのＣＵＥが自動的に呼び出されます。
セットアップモードで、この呼び出される最後のＣＵＥ(エンドキュー)を、任意のＣＵＥ Ｎｏ．に設定する事が出来ます。
エンドキューを設定すると、設定した以降のＮｏ．のＣＵＥを書き込む事は出来ますが、ＴＣに呼び出して再生は出来なくなります。
エンドキューＮｏ．以降のＣＵＥを再生する場合は、サブマスター（ＳＭ）に割り付けて下さい。
※ＳＭへの割付については第 11 章「サブマスター（ＳＭ)」を参照して下さい。

【操作手順】

ＣＵＥ Ｎｏ．５００をエンドＣＵＥにセットする

１．テンキー又はカーソル キーで“８．エンドキューＮｏ．” を選択し［<┘］キーを押します。
２．メッセージラインに“エンド キュー”と表示されるので、テンキーでＣＵＥ Ｎｏ．の５００をセットします。
３．［<┘］キーを押すと確定します。

８－４－２．ＴＣフェーダ機能

ＴＣフェーダは、ムーブ又はクロスの何れかの動作モードで動作します。どちらの機能で動作させるかはセットアップモード の“１８．システム セットアップ”で選択する事が出来ます。
ムーブとクロスの再生状態の違いは下記の通りです。操作卓の初期状態では、“ムーブ”にセットされています。
※ＣＵＥライトモードが“トラック”の場合、ＴＣフェーダ機能は“ムーブ”固定となります。

ムーブ
レベル値に変動の起きないチャンネル出力には一括フェードを加えずに、同じチャンネルでフェード前後でレベル値が変動する場合のみに一括フェードを加える方法です。

クロス
交替する二つの照明シーンで同一チャンネルが同一レベル値の場合には、クロスフェードの過程ではレベルに変動が起きない機構の事をいいます。

【操作手順】
１．［セットアップ］キーを押し、セットアップモードにします。
２．テンキー又はカーソルキーで“１８．システム セットアップ” を選択します。
システムセットアップモードのメニュー画面が表示されます。
３．テンキー又はカーソルキーで“４．ＴＣフェーダ機能変更”を選択します。
４．［ＦＷＤ］又は［ＲＥＶ］キーで、指定したい方へカーソルを動かします。
以上で設定は終了です。［ＣＡＮ］キー又は［モード］キーを押し別のモード画面に切替えた時点で上記で設定した機能が選択されています。

第９章　ＣＵＥデータの修正、コピー、クリア

作成したＣＵＥデータの修正、コピー、クリアについて説明します。
それぞれ、実行中のＣＵＥに対する操作と、記憶に書き込まれたＣＵＥに対して実明かりを出力せずに行う操作があります。

※ＣＵＥデータの修正操作を行った後は、必ず［ライト］キーで書き込み操作を行って下さい。
ライト操作をしないデータは記憶に書き込まれません。

９－１．ＣＵＥの実行修正

実行中のＣＵＥを、実明かりを見ながら修正する方法です。操作はライブモードで行います。

９－１－１．ＣＵＥの呼び出しと実行

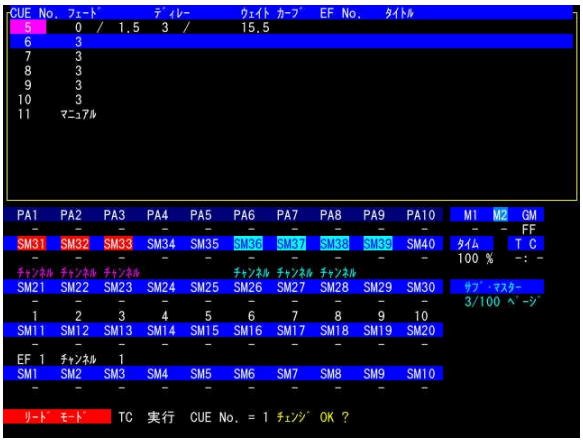
リードモードに入り、修正したいＣＵＥを実行段に呼び出します。

※現在実行中のＣＵＥを修正するときは、そのまま１４－１－２に示す操作に入って下さい。

【操作手順】

ＣＵＥ　Ｎｏ．１を実行段に呼び出す

１．[リード］キーを押し、リードモードに入ります。
２．[ＴＣ］キーを押します。
３．[実行］キーを押します。
４．テンキーで［1］を指定します。
５．[<┘］キーを押します。ＣＵＥ　Ｎｏ．１が実行され、舞台上に明かりが出ます。
※設定してあるタイムデータに関係なく１秒でフェードインします。



９－１－２．ＣＵＥの修正

※現在実行中のＣＵＥを修正するときは、そのままこの操作を行って下さい。
ライブモードで実明かりを見ながらＣＵＥデータを修正します。
レベルデータ、タイムデータ、その他のデータ修正手順は、それぞれのデータ作成時と同じです。
修正の為の特別な操作手順はありません。操作方法は「第９章　ＣＵＥデータの作成－１　レベルデータの作成」及び「第１０章　ＣＵＥデータの作成－２　タイムデータ、パート、等の指定」を参照して下さい。

【操作手順】　１．[ライブ］キーを押してライブモードに入り、ＣＵＥデータの修正を行って下さい。

９－２．ＣＵＥの記憶修正

ブラインドモードで記憶ＣＵＥを呼び出し、修正、書き込みを行います。実明かりは出力されませんので、現在実行中の明かりに影響なくデータの修正を行う事が出来ます。

※記憶ＣＵＥの修正・クリアと実行ＣＵＥとの関係

１．ブラインドモードで修正されたＣＵＥと同じものが、サブマスター（ＳＭ）に割り付けて実行中であった場合、ＣＵＥの書込操作を完了した時点で実明かりも修正されます。
２．ブラインドモードでＣＵＥをクリアした場合、サブマスター（ＳＭ）に割り付けて実行中であった場合、実行中の明かりも払われます。

９－２－１．記憶ＣＵＥの呼び出しと修正

ブラインドモードに入り、記憶ＣＵＥを呼び出します。
レベルデータ、タイムデータ、その他のデータの修正手順は、それぞれのデータ作成時と同じです。
修正のための特別な操作手順はありません。操作方法は「第５章 ＣＵＥデータの作成－ 概要とレベルデータの作成」及び「第６章 ＣＵＥデータの作成－タイムデータ、パート、等の指定」を参照して下さい。

【操作手順】

ブラインドモードでＣＵＥ Ｎｏ．３０を呼び出し、修正する

１．[ブラインド]キーを押し、ブラインドモードに入ります。
２．[ＣＵＥ]キーを押して下さい。メッセージラインに“ＣＵＥ Ｎｏ．＝”と表示されます。
３．テンキーで［3］［0］と入力し、[<┘]を押して下さい。ＣＵＥ Ｎｏ．３０のデータがブラインドモード画面に表示されます。
４．ＣＵＥデータの修正を行って下さい。

９－３．修正したＣＵＥの書き込み

９－３－１．ＣＵＥの書き込み

修正したＣＵＥデータにＮｏ．を付けて書き込みます。呼び出したＣＵＥ Ｎｏ．に上書きする事も可能です。

【操作手順】
１．[ライト]キーを押します。
２．ＣＵＥ Ｎｏ．を指定します。呼び出したＣＵＥと同じＮｏ．に上書きする場合はこの操作は不要です。
３．[<┘]キーを押すと書き込まれます。既に記憶されているＣＵＥ Ｎｏ．を指定した場合は（上書きの場合）ここでメッセージラインに“ライトＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押すと確定し、記憶に書き込まれます。

９－３－２．割り込みＣＵＥの書き込み

連続したＣＵＥ Ｎｏ．の間にＣＵＥを割り込ませたい場合は、ＣＵＥ Ｎｏ．に“．１”～“．９”までの小数点のあるＣＵＥ Ｎｏ．をつけて書き込む事が出来ます。

【操作手順】

ＣＵＥ Ｎｏ．１と２の間に割りこむＣＵＥをＣＵＥ Ｎｏ．１．１として書き込む

１．割り込むＣＵＥのデータを作成します。
２．[ライト]キーを押します。メッセージラインに“ライト ＣＵＥ Ｎｏ．＝”と表示されます。
３．テンキーで［1］[.]［1］と入力します。
４．[<┘]キーを押すと確定し、データが書き込まれます。

※ＣＵＥにはチャンネルレベル以外にも、タイムデータ、パート等のデータを設定する事が出来ますが、これらのデータについてはこれ以降の章で説明します。ＣＵＥの書き込み方法はデータの内容に関わらず共通です。

９－４．ＣＵＥのコピー

ＣＵＥデータを別のＮｏ．のＣＵＥに丸ごとコピーする方法です。
※コピー元のＣＵＥ Ｎｏ．及びデータは消えません。
ＣＵＥのコピーはライブ・ブラインドのどちらのモードでも可能です。
現在表示されているＣＵＥデータに、別のＣＵＥ Ｎｏ．をつけて書き込むと、そのＣＵＥのデータが丸ごとコピーされます。（ＴＲＡＣＫモード時はＱ＿Ｏｎｌｙ書き込みになります。）

【操作手順】

ブラインドモードで、ＣＵＥ Ｎｏ．５０のデータをＣＵＥ Ｎｏ．８０にコピーする

１．[ブラインド]キーを押し、ブラインドモードに入ります。
２．[ＣＵＥ]キーを押します。
３．テンキーで［5］［0］を入力し、[<┘]キーを押します。
ブラインドモード画面にＣＵＥ Ｎｏ．５０のデータが呼び出されます。
４．[ライト]キーを押します。
５．テンキーで［8］［0］を入力します。
６．[<┘]キーを押すと確定し、ＣＵＥ Ｎｏ．８０に書き込まれます。すでに記憶されている
ＣＵＥ Ｎｏ．を指定した場合は（上書きの場合、等）ここでメッセージラインに“ライトＯＫ？”と表示されます。再度［<┘］キーを押すと確定し、記憶に書き込まれます。

※“タイム”情報を除いてコピーを行いたい場合は、５項の後に［－］キーを押すと、
“－ タイム”ライトとして記憶出来ます。

ライブモードで実行中のＣＵＥデータコピーする場合は、下記のような手順になります。

【操作手順】

ＣＵＥ Ｎｏ．４０を実行段に呼び出し、ＣＵＥＮｏ．７５にコピーする

１．[リード]キーを押し、リードモードに入ります。
２．[ＴＣ]キーを押します。
３．[実行]キーを押します。
４．テンキーで［4］［0］を入力します。
５．[<┘]キーを押します。ＣＵＥ Ｎｏ．４０が実行され、舞台上に明かりが出力されます。
※設定してあるタイムデータに関係なく１秒でフェードインします。
６．[ライブ]キーを押し、ライブモードに入ります。
７．[ライト]キーを押します。
８．テンキーで［7］［5］を入力します。
９．[<┘]キーを押すと確定し、ＣＵＥ Ｎｏ．７５に書き込まれます。既に記憶されている
ＣＵＥ Ｎｏ．を指定した場合は（上書きの場合、等）ここでメッセージラインに“ライトＯＫ？”と表示されます。再度［<┘］キーを押すと確定し、記憶に書き込まれます。

９－５．サブマスター（ＳＭ）に割り付けられたＣＵＥの実行修正

※ＣＵＥライトモードが“ＡＬＬ ＣＨ”時に有効な操作です。
ＳＭにはＣＵＥをセットして再生する事が可能ですが、ここにセットされているＣＵＥデータを実行修正する事が可能です。
※ＳＭへのＣＵＥの割り付けについては「サブマスター」の章を参照して下さい。

【操作手順】
１．修正するＣＵＥデータの入ったＳＭを１００％出力します。
２．修正を行うＳＭを指定します。
３．[ライブ]キーを押してライブモードに入り、レベルデータを修正して下さい。
４．[ライト]キーを押し、そのまま［<┘］キーを押します。メッセージラインに
“ライトＯＫ？”の確認メッセージが表示されますので、再度［<┘］キーを押すと確定します。

９－６．ＣＵＥのクリア

ＣＵＥのクリアはブラインドモードで行います。

※ここではＣＵＥを一つずつクリアする方法を示します。全ＣＵＥをまとめて消去したい場合は、「セットアップモード」の“３．メモリー クリア”で行って下さい。

９－６－１．ＣＵＥのクリア

【操作手順】

ＣＵＥ　Ｎｏ．１００を呼び出してクリアする

１．[ブラインド]キーを押し、ブラインドモードに入ります。
２．[ＣＵＥ]キーを押します。
３．テンキーで［1］［0］［0］を指定して［<┘］キーを押します。
ブラインドモード画面にＣＵＥ Ｎｏ．１００のデータが表示されます。
４．[クリア]キーを押します。
５．[<┘]キーを押すと、メッセージラインに“クリア ＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。再度［<┘］キーを押すと確定し、ＣＵＥがクリアされます。

※ＣＵＥデータを画面上に呼び出さずにクリアする事も可能です。

【操作手順】

ＣＵＥ　Ｎｏ．３５をクリアする

１．[ブラインド]キーを押し、ブラインドモードに入ります。
２．[クリア]キーを押します。
３．テンキーで［3］［5］と入力して、[<┘]キーを押します。メッセージラインに“クリア ＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。
４．再度［<┘］キーを押すと確定し、ＣＵＥがクリアされます。

９－６－２．クリアしたＣＵＥの復帰

画面上ＣＵＥデータを呼び出した後にＣＵＥをクリアした場合、クリア操作の直後、次に何らかのキー操作やモード切替を行うまではＣＵＥデータが画面上に緑色で表示されて残っています。
この表示を参照して同じようにデータ入力を行い、ＣＵＥ Ｎｏ．を付けて書き込むとＣＵＥデータを復帰させる事が出来ます。

※画面上にＣＵＥを呼び出さずにクリア操作を行った場合は、ＣＵＥの復帰は出来ません。

【操作手順】

１．ブラインドモードにて、ＣＵＥデータが画面上に緑色表示で残っている事を確認します。
２．[ライト]キーを押します。
３．[+][<┘]キーを押します。ＣＵＥが復帰されます。
※この操作はセットアップにてキューライトモードが「オールチャンネル」のときにのみ有効です。

第１０章　エフェクトの作成、実行、修正とクリア

エフェクトとは、照明制御において、ＣＵＥ転換以外の、複数の灯具が順次に点滅する効果や、明かりの変化の効果の事をいい、複数の灯具の点滅効果はチェイスと呼ばれる事もあります。
本操作卓では、これらを総称してエフェクトと呼んでいます。

エフェクトには、チャンネル又は記憶ＣＵＥをステップとして指定し、指定したタイムでステップを送って変化されます。
又、一つのエフェクトに設定可能なデータ数は、下記の通りです。
チャンネル　：　１００ｃｈ × １００ステップ／１エフェクト
ＣＵＥ　　：　１００ステップ ／ １エフェクト
ＣＣ　　：　１００ステップ ／ １エフェクト
ステップタイムは、０ ～ ９９９．９秒までの範囲にて０．０２秒単位で指定出来ます。

エフェクトの動作パターンは、下記の４種類から選択出来ます。

動作モード	ステップの動き
フェードループ	ステップタイムでフェードしながらステップ移動し、全部移動したら最初に戻り同じ動作を繰返す。
フェードエンド	ステップタイムでフェードしながらステップ移動し、全部移動して最後で止まる。
ステップループ	ステップタイムでカットチェンジしながらステップ移動し、全部移動したら最初に戻り同じ動作を繰返す。
ステップエンド	ステップタイムでカットチェンジしながらステップ移動し、全部移動して最後で止まる。

作成出来るエフェクトは合計１００パターンです。

エフェクトの作成はエフェクトモードで行います。
［エフェクト］キーを押して、エフェクトモードに入って下さい。

１０－１．チャンネル指定モードでのエフェクト作成

コントロールチャンネルを指定し、それぞれのレベルを設定してエフェクトを作成します。

１０－１－１．画面表示の切替

チャンネルを指定してエフェクトを作成する画面に入ります。

※エフェクト作成時に、［ライト］キーによる書込操作を行う前に画面を切り替えようとすると、“指定画面を切り替えます？データが修正されています。画面を切り替えてよろしいですか？”と確認のメッセージが表示されます。画面上のデータを保存する場合は［ライト］キーで書込操作を行ってから、画面を切り替えて下さい。

【操作手順】　１．［ＣＨ］キーを押します。画面がチャンネル指定モード画面になります。

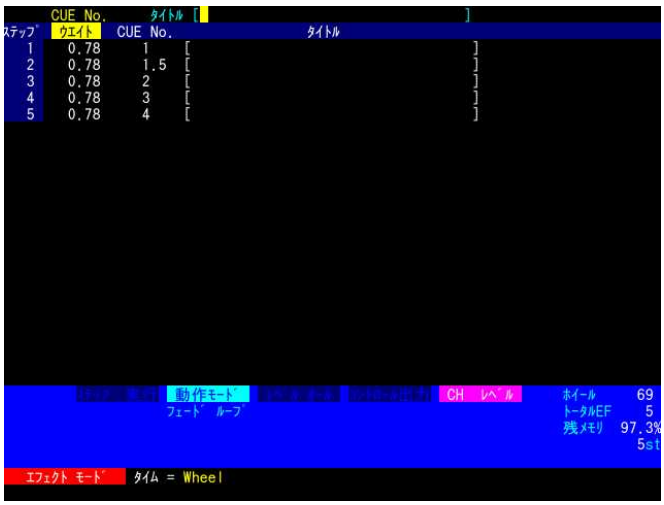
※［ＣＨ］又は［ＣＵＥ］キーを押す毎に、チャンネル指定、ＣＵＥ指定の画面に交互に切り替わります。（ＣＣの場合は[ＣＣ]を押すことで表示を切り替えます）。

※モードキーを使って、現在のモードから別のモードに移るときは、下記の手順になります。ここではＣＵＥ指定モードからチャンネル指定モードに移る場合を例としています。

【操作手順】　１．［モード］キーを押します。

２．[→] キーでカーソルを“ＣＨの位置まで移動させます。

”画面を切り替えてもよろしいですか”と表示が出ますので［<┘］キーで確定します。



１０－１－２．チャンネルＮｏ．の設定

エフェクトで使用するチャンネルＮｏ．を設定します。最大１００チャンネルまで指定出来ます。

【操作手順】

コントロールチャンネルＮｏ．１、３５、１００、８６、８７を入力する

１．［ＣＨ］キーを押します。

２．テンキーで［1］と指定し、［<┘］キーを押して確定します。画面上部の“ＣＨ”部分に“１”と表示されます。［<┘］キーを押すとカーソルが右に移動します。

３．以下、同様にチャンネルＮｏ．（３５、１００、８６、８７）を指定し、それぞれ［<┘］キーで確定します。

※一度指定したチャンネルをクリアする場合は、下記の手順になります。

【操作手順】

チャンネルＮｏ．８６をクリアする

１．［←］［→］キーで、カーソルをチャンネル“８６”に合わせます。

２．そのまま［<┘］キーを押します。“クリア　ＯＫ？”と確認メッセージが表示されます。

３．再度［<┘］キーを押すと確定し、チャンネルＮｏ．８６がクリアされます。チャンネル表示全体が左へスライドします。

１０－１－３．動作モードの設定

エフェクトの動作モード（フェードループ、フェードエンド、ステップループ、ステップエンド）の設定を行います。

【操作手順】
１．［モード］キーを押します。カーソルが“動作モード”の位置に移動します。
２．［ＦＷＤ］又は［ＲＥＶ］キーで動作モードを選択します。
キーを押す毎にカーソルが移動するので、指定したい位置でカーソルを止めます。
３．［ＣＡＮ］キーを押すか、別の操作をすると確定し、動作モードが設定されます。

１０－１－４．ステップの設定

レベルの変化するステップを設定します。ステップタイムを指定しない場合は、セットアップモードで設定された初期値が入ります。

【操作手順】

ステップタイムの初期値が2.5秒でセットされている状態で、ステップを５つ作成する

１．［ＳＴＥＰ］キーを押します。
２．テンキーで［+］［5］と入力して［<┘］キーを押します。ステップタイムが２．５秒のステップが５つ作成されます。

ステップタイムを指定して、ステップを作成する事も可能です。ここでは、ステップタイムはテンキーでの設定になります。この場合は、エンコーダでのタイム指定は出来ません。

【操作手順】

ステップタイムが０．５秒のステップを５つ作成する

１．[タイム］キーを押します。
２．テンキーで［0］[.]［5］と指定します。
３．[<┘］キーを押すと、１ステップ目が作成されます。
４．そのまま［<┘］キーを押すと、２ステップ目が作成されます。[<┘］キーを合計４回押すと、5 ステップ作成されます。
※１ステップ作成する毎に個別のタイムを設定していく事も出来ます。

１０－１－５．ステップタイムの設定

ステップタイムの設定を行います。（ステップの作成時に設定したタイムの修正を含む）
ここでは、ステップタイムはテンキー又はエンコーダのどちらでも入力が可能です。

作成中のエフェクトの全ステップのタイムを一括して設定する場合は下記の操作になります。

【操作手順】
全ステップのタイムを３．５秒に設定する操作を例とします。

１．[タイム] キーを押します。
２．テンキーで［3］[.]［5］と指定します。
※ここで、エンコーダでタイムを指定する事も可能です。エンコーダを上げるとタイムは早く（短く）なり、下げると遅く（長く）なります。
３．[<┘] キーを押すと確定し、全ステップのタイムが一括して３．５秒に設定されます。

ステップの時間を個別に指定する場合は、下記の手順になります。

【操作手順】
１．[タイム] キーを押します。
２．[↓] キーでタイムを設定したいステップにカーソルを移動させます。
３．テンキー又はエンコーダでタイムを指定し、[<┘] キーで確定します。

１０－１－６．チャンネルレベルの設定

各ステップの、チャンネルレベルを設定します。レベル入力は、テンキーとエンコーダのどちらでも可能です。
又、入力済の全ステップのレベルを一括して設定（変更）する事も可能です。

【操作手順】
１．カーソルキーでレベルを入力したい位置にカーソルを移動します。
２．テンキー又はエンコーダでレベル指定します。
３．[<┘] キーを押すと確定し、カーソルが一つ移動します。
４．以降、レベル入力したい位置へカーソルを移動し、レベルを入力していきます。
※入力済のレベルを変更する場合は、変更したい位置にカーソルを動かし、テンキー又はエンコーダで新しいレベルを指定し、[<┘] キーで確定します。
※レベル入力後移動するカーソルの方向については　１７－１８－１１．エフェクトモード　レベルカーソルにて→または↓方向に設定することができます。

１０－１－７．すべてのチャンネルレベルの一括設定（レベルオール）

入力された全チャンネルレベルを一括して操作する場合は、レベルオールを使用する事が出来ます。
レベルは、テンキー又はエンコーダで指定する事が出来ます。

【操作手順】
１．[モード] キーを押します。
２．[→] キーで、カーソルを“ レベルオール ”の位置まで動かします。
メッセージラインに“ レベル ＝ ”と表示されます。
３．テンキー又はエンコーダでレベル設定をして下さい。
４．[<┘] キーを押すと確定し、全チャンネルレベルに同じ値が入ります。
※エンコーダを使用して、全チャンネルレベルを一定の割合で上げたり、下げたりする事も可能です。

１０－１－８．ステップの挿入

ステップ間に同じデータのステップを挿入する手順を示します。

【操作手順】
ステップ５と同じデータをステップ４と５の間に挿入する。
１．[ＳＴＥＰ] キーを押します。
２．[↑] [↓] キーで、カーソルをステップ５に動かします。
３．[+] キーを押します。
４．[<┘] キーを押すと“ カーソル位置の次に＜１ステップ＞を挿入します？ ”の確認メッセージが表示されます。再度 [<┘] キーを押すと確定し、ステップが挿入されます。
※挿入したステップのタイム、レベルの変更は、「ステップタイムの設定」等を参照して下さい。

１０－１－９．指定したいステップにダイレクトにカーソルを移動する

テンキーでステップＮｏ．を指定し、ダイレクトにカーソルを移動される事も可能です。

【操作手順】
１．[ＳＴＥＰ] キーを押します。
２．テンキーでステップＮｏ．を指定します。
３．[<┘] キーを押すと確定し、指定したステップにカーソルが表示されます。

１０－１－１０．コントロール出力

現在は使用されていない機能です。

１０－１－１１．エフェクトの書き込み

作成したエフェクトに番号をつけて書き込みます。

【操作手順】
作成したエフェクトをＮｏ．１として書きこむ
１．[ライト] キーを押します。
２．テンキーで [1] と入力し、[<┘] キーを押します。
３．[<┘] キーを押すと書き込まれます。
※既に記憶済のエフェクトＮｏ．を指定すると“ ライトＯＫ？ ”という確認メッセージが表示されます。再度 [<┘] キーを押すと確定し、同じＮｏ．に上書きされます。

１０－２．ＣＵＥ指定モードでのエフェクト作成

エフェクトのステップにＣＵＥのデータを指定する事が出来ます。
この場合、ＣＵＥで指定されているチャンネルレベルが、エフェクトで指定した動作モード、ステップタイムで順次出力されます。従って、ＣＵＥ指定モードではステップ毎にレベルを指定する事はありません。

１０－２－１．画面表示の切替

ＣＵＥを指定してエフェクトを作成する画面に入ります。
※エフェクト作成時に、［ライト］キーによる書込操作を行う前に画面を切り替えようとすると、“データが修正されています。画面を切り替えますか？”と確認のメッセージが表示されます。画面上のデータを保存する場合は［ライト］キーで書込操作を行ってから、画面を切り替えて下さい。

【操作手順】　１．［ＣＵＥ］キーを押します。画面がＣＵＥ指定モード画面になります。

※［モード］キーを使って、現在のモードから別のモードに移るときは、下記の手順になります。
ここではチャンネル指定モードからＣＵＥ指定モードに移る場合を例としています。
【操作手順】　１．［モード］キーを押します。
２．［→］キーでカーソルを“ＣＨ　ＥＦ／ＣＵＥ　ＥＦ／ＣＣ　ＥＦ”の位置まで移動させます。
“ＣＨ　ＥＦ／ＣＵＥ　ＥＦ／ＣＣ　ＥＦ”位置には“ＣＵＥ”と表示され、画面が切り替わります。

１０－２－２．動作モードの設定

動作モードの設定の手順は、チャンネル指定モードの時と同じです。「動作モードの設定」を参照して下さい。

１０－２－３．ステップの設定

ステップの設定の手順は、チャンネル指定モードと同じです。「ステップの設定」を参照して下さい。

１０－２－４．ステップタイムの設定

ステップタイムの設定の手順は、チャンネル指定モードと同じです。「ステップタイムの設定」を参照して下さい。

１０－２－５．ＣＵＥ　Ｎｏ．の指定

ステップ毎に実行するＣＵＥ　Ｎｏ．を指定します。
【操作手順】　１．［ＳＴＥＰ］キーを押します。カーソルが画面に出ます。
２．［ＣＵＥ］キーを押します。
３．ＣＵＥ入力したいＳＴＥＰ　Ｎｏ．までカーソルを移動します。
４．テンキーでＣＵＥ　Ｎｏ．を指定します。
５．［<┘］キーを押すと確定し、カーソルが下に移動します。
６．以後同様に、ＣＵＥ　Ｎｏ．を指定していきます。

※一度指定したＣＵＥ　Ｎｏ．を変更する場合は下記の手順で行います。
【操作手順】
ステップＮｏ．３のＣＵＥをＮｏ．１０に変更する　１．［↑］［↓］キーで、カーソルをステップＮｏ．３に移動します。
２．［ＣＵＥ］キーを押します。
３．テンキーでＣＵＥ　Ｎｏ．を１０と入力します。
４．［<┘］キーを押すと確定し、ＣＵＥ　Ｎｏ．が変更されます。

１０－２－６．ステップの挿入

ステップ間に同じデータのステップを挿入する手順はチャンネル指定モードと同じです。
「ステップの挿入」を参照して下さい。

１０－２－７．指定したいステップにダイレクトにカーソルを移動する

テンキーでステップをダイレクトに指定する手順はチャンネル指定モードと同じです。
「指定したいステップにダイレクトにカーソルを移動する」を参照して下さい。

１０－２－８．コントロール出力

現在は使用されていない機能です。

１０－２－９．エフェクトの書き込み

作成したエフェクトに番号をつけて書き込む手順はチャンネル指定モードと同じです。
「エフェクトの書き込み」を参照して下さい。

１０－３．エフェクトの実行

エフェクトは通常、ＣＵＥの中にパートとして組み込まれて実行されます。
エフェクトのみを実行する場合は、サブマスター（ＳＭ）に割り付けます。

１０－３－１．ＣＵＥに組み込まれたエフェクトの再生

エフェクトはパートとしてＣＵＥデータに組み込みます。
パートの操作については「エフェクトの修正」を参照して下さい。
エフェクトを組み込んだＣＵＥをＴＣに呼び出して実行すると、ＣＵＥで指定されたタイムでエフェクトも実行されます。ＣＵＥの再生操作については第８章「ＣＵＥの再生」を参照して下さい。

１０－３－２．ＳＭでのエフェクトの実行

エフェクトのみをＳＭに割りつけて実行する事が可能です。
※ここでエフェクトを実行しながら修正する事も可能です。
次に述べる「エフェクトの修正」を参照して下さい。

【操作手順】

ＳＭ２にエフェクトＮｏ．１を割り付ける

１．[リード］キーを押し、リードモードに入ります。
２．[ＳＭ］キーを押します。
３．テンキーで［２］を指定します。
４．[ＥＦ］キーを押します。
５．テンキーで［１］を指定します。
６．[<┘］キーを押すと確定し、ＳＭ２にエフェクトＮｏ．１のデータが割り付けられます。
７．ＳＭ２のフェーダを上げると、エフェクトＮｏ．１が実行されます。

１０－４．エフェクトの修正

作成したエフェクトを修正する手順を示します。
エフェクトの修正には、サブマスターに割り付けたエフェクトを実行し、実明かりを見ながら修正する方法と、エフェクトモードで記憶済のエフェクトデータを呼び出して修正する方法があります。

１０－４－１．エフェクトの実行修正

サブマスターに実行したいエフェクトを割り付けて再生し、実明かりを見ながらエフェクトモードで修正する事が出来ます。
エフェクトの修正の為の特別な操作はありません。エフェクト作成時の操作と同様に行うと、データが上書きされます。
※但し、データの修正後は［ライト］キーによる書き込み操作が必要です。

【操作手順】

ＳＭ２に割り付けたＥＦを実行修正する

１．リードモードかエディットモードでＳＭにエフェクトを割り付けます。
２．ＳＭパネルのモードをＥＦにします。
３．[エフェクト］キーでエフェクトモードに移ります。
４．[ＳＭ］キーを押します。
５．テンキーで［２］を入力し、[<┘］キーを押します。
６．実行状態が画面に表示されます。ステップの実行に従ってカーソルも移動します。
７．必要な修正操作を行って下さい。
※修正操作後は、[ライト］キーで書き込み操作を行って下さい。

１０－４－２．ステップ実行

エフェクトの実行修正時に、設定したタイムデータに従って実行されているステップを１ステップずつマニュアルで再生し、ステップ毎の出力を確認する事が出来ます。

※ステップ実行の設定は、エフェクトの実行修正の際のみ有効です。
エフェクト作成時には、画面に表示されません。

【操作手順】
１．実行修正モードに移っている事を確認して下さい。
２．[モード] キーを押します。
３．[←] キーでステップ実行モードに移ります。
４．[↑] [↓] キーによるステップ送り及び修正が可能になります。
５．[ＣＡＮ] キーでステップタイムに従った自動再生に戻ります。
※修正操作後は、[ライト] キーで書き込み操作を行って下さい。

１０－４－３．記憶済のエフェクトの修正

エフェクトモードで記憶済のエフェクトを呼び出し、修正を行う事も可能です。この場合、エフェクトは実行されず、実明かりは出力されません。

【操作手順】

記憶済のエフェクトＮｏ．１を画面に呼び出す
１．[ＥＦ] キーを押します。
２．テンキーで [1] を入力します。
３．[<┘] キーを押すと確定し、画面にエフェクトＮｏ．１のデータが表示されます。
※画面に別のエフェクトデータが表示されている場合は確認メッセージが表示されます。
再度 [<┘] キーを押すと確定し、指定したエフェクトのデータが表示されます。
４．必要な修正操作を行って下さい。
※修正操作後は、[ライト] キーで書き込み操作を行って下さい。

１０－５．エフェクトのクリア

エフェクトのステップクリア、エフェクト全体のクリアの手順を示します。

１０－５－１．ステップのクリア

ステップを１つずつクリアする事が出来ます。

【操作手順】

ステップＮｏ．４をクリアする
１．[ＳＴＥＰ] キーを押します。
２．カーソルキーでＳＴＥＰ４までカーソルを移動させます。
３．そのまま [<┘] キーを押します。“クリア ＯＫ？”の確認メッセージが表示され、再度 [<┘] キーを押すとステップがクリアされます。

１０－５－２．エフェクトのクリア

１つのエフェクトをクリアする手順を示します。

※記憶済の全エフェクトデータのクリアはセットアップモードで行います。

【操作手順】

エフェクトＮｏ．１をクリアする
１．[クリア] キーを押します。
２．テンキーで [1] を指定します。
３．[<┘] キーを押します。“クリア ＯＫ？”の確認メッセージが表示され、再度 [<┘] キーを押すとデータがクリアされます。

１０－５－３．画面表示のクリア

現在画面に表示されているエフェクトデータをクリアする手順を示します。

※この操作では画面表示がクリアされるだけで、記憶済のエフェクトデータはクリアされません。

【操作手順】　１．［ＥＦ］キーを押します。

２．そのまま［<┘］キーを押します。“クリア　ＯＫ？”の確認メッセージが表示され、再度［<┘］キーを押すと表示がクリアされます。

１０－６．エフェクトに関する初期設定

エフェクトのステップタイム、ステップモード等の初期値は、セットアップモードで設定します。エフェクトの作成中にこれらを特に指定しない場合は、セットアップモードで設定された初期値が入ります。

１０－６－１．ステップタイムの設定

エフェクトモードタイムデータをセットする際の初期値を設定します。エフェクトモードでタイムデータをセットする際に、ここで設定したタイムが自動的にセットされます。

※ステップタイムは０．０２秒単位で設定出来ます。

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソル キーで“５．ステップ タイム”を選択し、［<┘］キーを押します。

２．メッセージラインに“ステップ タイム＝”と表示されているので、テンキーで値を設定します。タイム値は下記の様に入力して下さい。

「ステップタイムを０．１秒に設定する場合［0］［.］［1］」

３．［<┘］キーで確定して下さい。

１０－６－２．ステップモードの設定

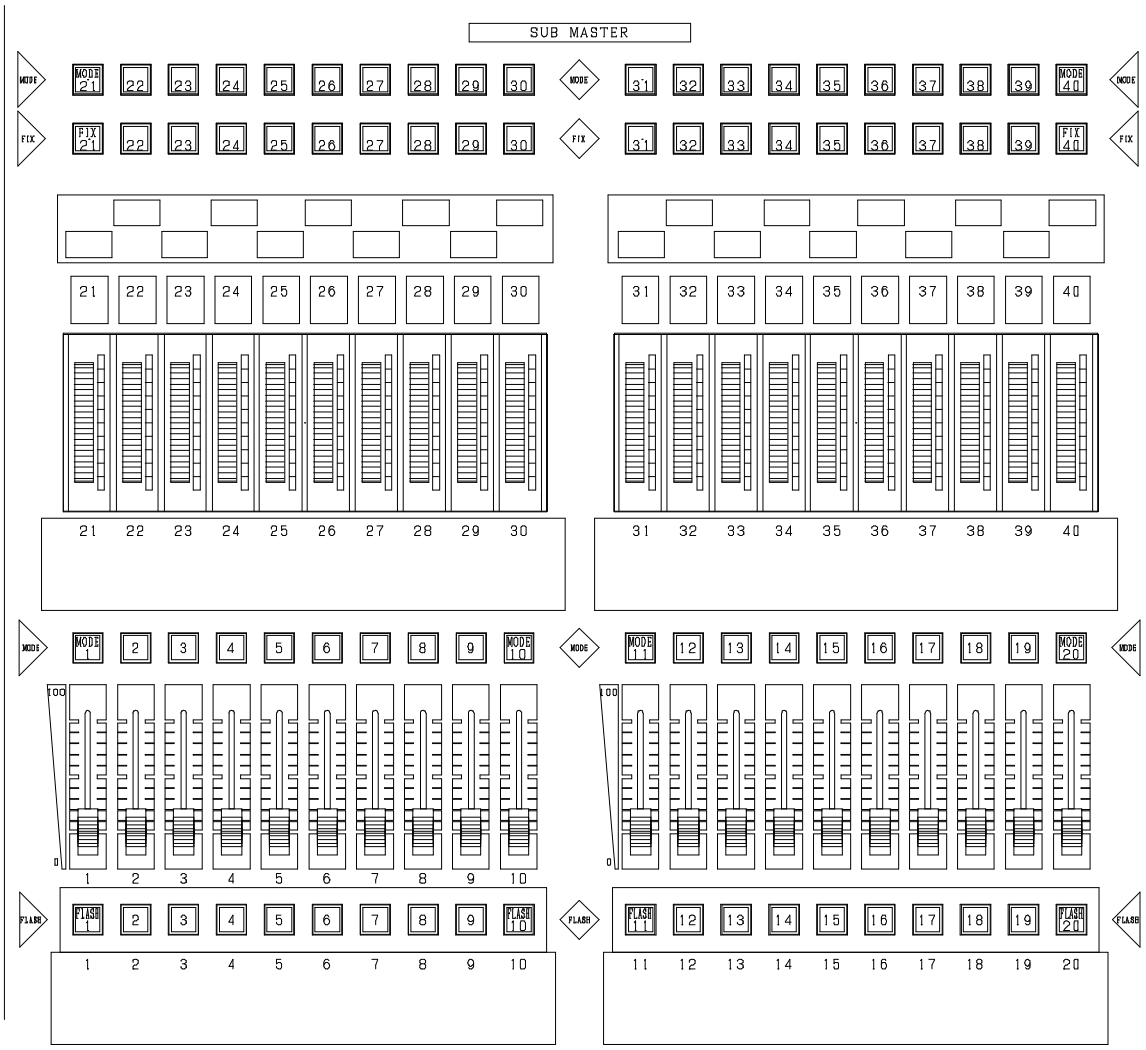
エフェクトモードで、ステップの動作モードをセットする際の初期値を設定します。
エフェクトモードにおいて、ステップの動作モードを指定せずに書込操作を行った場合、
ここで設定したモードが書き込まれます。

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又は［→］［←］［↑］［↓］キーで
“６．ステップ モード”を選択し、［<┘］キーを押します。
メッセージラインに“ステップ モード セレクト ［Ｐｕｓｈ Ｆ、Ｒ］”と表示されます。
２．［FWD］［ＲＥＶ］キーを押す毎に“フェード ループ／フェード エンド／ステップ ループ／
ステップ エンド”の表示が切り替わるので、設定したいモードを表示させます。

第１１章　サブマスター（ＳＭ）

サブマスター（ＳＭ）は、トータルクロス（ＴＣ）の転換に関係なく動作するフェーダ部で、
チャンネル・ＣＵＥ・エフェクトを割り付ける事が可能です。又、ＳＭフェーダにはサブマスター（ＳＭ）・
チャンネルマスター（ＣＭ）・フリー（ＦＲＥＥ）の３つのモードを設定する事が出来ます。
ＳＭにはページが１００ページあり､ページメモリー機能によりＣＵＥに連動してページ読出を行う事が可能です。

ＳＭエンコーダは、ＣＵＥデータの作成、修正時にチャンネルレベルの修正に使用する事が可能です。



１１－１．ＳＭの機能と基本設定

１１－１－１．ＳＭモード

ＳＭの３つのモード（サブマスター、フリー、チャンネルマスター）について説明します。
それぞれのＳＭに個別にモードを設定する事が出来、設定状態はＳＭ上部のＭＯＤＥスイッチの色で表示されます。
※モードの設定の仕方は「ＳＭモードの設定」を参照して下さい。

モード	ＭＯＤＥ スイッチの表示	機　　能
サブマスター（ＳＭ）	消灯	ＳＭモードの初期値はＳＭになっています。地明かりや作業灯等ＣＵＥデータの明かりに関係のない明かりを割付けるフェーダ。TC パネルでのＣＵＥ再生にはからまず、個別に出力されます。SM にはチャンネル･ＣＵＥ･エフェクトを割り付ける事が出来、チャンネルに対しては出力レベルをチャンネル毎に設定出来ます。SM に割り付けられたＣＵＥ･エフェクト・チャンネルのレベルは、TC から再生されるレベルに対してハイレベル優先で合成出力されます。
フリー（ＦＲＥＥ）	赤	フリーフェーダのレベルは、ＴＣパネル、ライブモードからの出力より優先されます。ＦＲＥＥに設定したＳＭにはチャンネルのみを割り付ける事が出来ます。ＦＲＥＥに割り付けられたチャンネルは、ＴＣから抜き取られ、ＣＵＥの転換時にも、ＳＭのレベルに従って出力されます。
チャンネルマスター（ＣＭ）	緑	他のフェーダ出力に対し、チャンネル毎のマスターとして機能します。 ＣＭに設定したＳＭに全コントロールチャンネルをセットする事により、 そのＳＭフェーダをグランドマスターフェーダとして使用する事が可能です。 チャンネルマスターにとったチャンネルは、本フェーダのレベルを マスターフェーダレベルとして乗算して出力されます。 従って、チャンネルマスターに設定したフェーダのレベルが０のときには、 このフェーダに仕込んだチャンネルのレベルは出力されません。つまり、 このフェーダに仕込んだチャンネルの出力レベルを０にする事が出来ます。

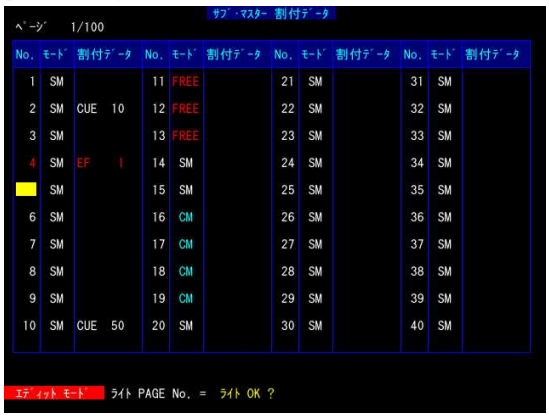
１１－１－２．ＳＭモードの設定

ＳＭのモードはエディットモードで設定します。ＳＭモードの初期値はＳＭになっていますので、
必要に応じてＦＲＥＥ、ＣＭに設定して下さい。
全ページの同じＮｏ．のＳＭのモードが設定される事になります。
※ページ毎に、個別にＳＭモードを設定する事は出来ません。

ＳＭモードの設定後は［ライト］キーによる書き込み操作を行って下さい。

ＳＭのモード（ＳＭ、ＦＲＥＥ、ＣＭ）の設定を行います。
変更されたデータは赤で表示されます。

【操作手順】
１．［エディット］キーを押し、エディットモードに入ります。
２．エディットモードメインメニューで“５．サブマスター モード”を選択し、ＳＭモードの設定モードに入ります。
３．カーソルキーでモードを設定するＳＭ Ｎｏ．を選択します。
４．メッセージラインには“ＳＭモード ［Ｐｕｓｈ Ｆ、Ｒ］”と表示されています。
［ＦＷＤ］［ＲＥＶ］キーでＳＭ、ＦＲＥＥ、ＣＭに表示が切り替わりますので、選択するモードを表示して下さい。
５．データ編集の終了後はデータ書き込みを行います。［ライト］キーを押して下さい。
６．“ライトＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。再度［<┘］キーを押すと、データが書き込まれます。



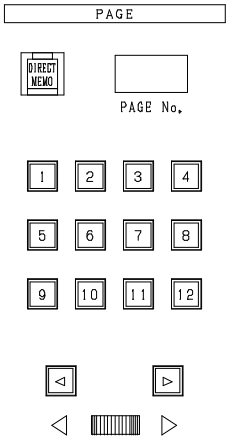
※書き込み操作を行わずに別のモードへ画面を切り替えようとすると“登録せずに終了してよろしいですか？”[終了：リターン 継続：ＣＡＮ］とメッセージを表示します。
［<┘］キー又は、［ＣＡＮ］キー操作を行って下さい。

１１－１－３．ＳＭページの選択

ＳＭは全部で１００ページのデータを持つ事が可能です。そのうちの１ページを呼び出して操作する事が出来ます。

ＳＭページパネルでページを選択します。１ページ～１２ページまではダイレクトスイッチで呼び出す事が出来ます。SM データのあるページスイッチは緑色で点灯し、呼び出されているページスイッチは赤で点灯します。
１３ページ～１００ページについては、リードモードでページＮｏ．を指定して呼び出します。

【操作手順】
１．[リード] キーを押し、リードモードに入ります。
２．[ページ] キーを押しメッセージラインに“ＰＡＧＥ　Ｎｏ．＝”と表示されます。
３．テンキーで呼び出すページＮｏ．を指定します。
４．[<┘] キーを押すと呼び出されます。リードモード画面に“２０／１００”の様にページＮｏ．が表示され、ＳＭページパネルのナンバー表示器にも同様にページＮｏ．が表示されます。



１１－１－４．ＳＭに割り付けられたデータの表示

個々のＳＭに割り付けられたデータは、各ＳＭの上部のＭＯＤＥスイッチを押している間だけ、リードモードのメッセージラインが切り替わって表示されます。

※ＣＨデータが割り付けられている場合は、画面全体が切り替わって表示されます。

１１－２．リードモードでのＳＭデータの割り付け

ＳＭへのデータ（チャンネル、ＣＵＥ、エフェクト、ＣＧ）の割り付けはリードモードで行います。
又、割り付けたデータの修正は、エディットモードで行います。

※ＣＭ、ＦＲＥＥに設定されたＳＭに割り付けられるのはチャンネルのみになります。

※割り付けたＳＭデータは、リードモード、エディットモードのどちらでも編集する事が出来ますが、操作手順が異なります。又、実行中のＳＭデータを編集した場合、出力との関係が異なりますので、「実行中のＳＭデータとページ選択の関係」を参照して下さい。

【操作手順】　１．［リード］キーを押し、リードモードに入って下さい。

※［ＤＳＰ］キーを押すと、画面下部のＳＭの表示をＯＦＦする事が出来ます。

１１－２－１．チャンネルの割り付け

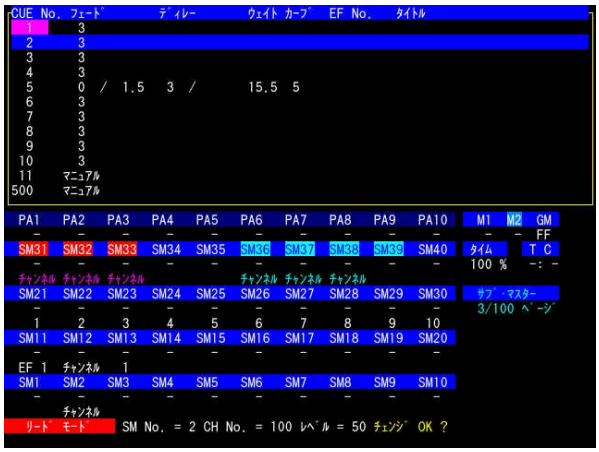
ＳＭにチャンネルを割り付ける手順を示します。
チャンネルを割り付ける際に、出力レベルを同時に設定する事が出来ます。
※１本のＳＭに全チャンネルを割り付ける事も可能です。

ここでは、現在選択されているページのＳＭ２に、チャンネルをセットする操作を例とします。

【操作手順】

ＳＭ２にチャンネルＮｏ．１～１０をＦＦレベルでセットする

１．［ＳＭ］キーを押します。
２．テンキーで［２］を指定します。
３．［ＣＨ］キーを押します。
４．テンキーで［１］［～］［１］［０］と指定します。
５．［<┘］キーを押します。
メッセージラインには“ＳＭ Ｎｏ．＝ ２ ＣＨ Ｎｏ．＝ １ ～ １０ レベル ＝”と表示されます。
６．レベルを設定します。［ＦＦ］［<┘］キーを押します。
７．メッセージラインに“ＳＭ ２ ＣＨ Ｎｏ．＝ １ ～ １０ レベル ＝ ＦＦ”と表示され、ＳＭ２にデータがセットされます。



【操作手順】

ＳＭ２にチャンネルＮｏ．１００をレベル５０％で追加する

１．[ＳＭ] キーを押します。
２．テンキーで［2］を指定します。
３．[ＣＨ] キーを押します。
４．テンキーで［1］［0］［0］と指定します。
５．[<┘] キーを押します。メッセージラインには“ＳＭ Ｎｏ．＝ ２ ＣＨ Ｎｏ．＝ １００”と表示されます。
６．レベルを設定します。テンキーで［5］を押します。
７．メッセージラインに“ＳＭ Ｎｏ．＝ ２ ＣＨ Ｎｏ．＝ １００ レベル ＝ ５０”と表示され、ＳＭ2 にデータが追加されます。

【操作手順】

ＳＭ２に割り付けられているチャンネルＮｏ．５をＳＭから外す

１．[ＳＭ] キーを押します。
２．テンキーで［2］を指定します。
３．[ＣＨ] キーを押します。
４．テンキーで［5］と指定します。
５．[<┘] キーを押します。
メッセージラインには“ＳＭ Ｎｏ．＝ ２ ＣＨ Ｎｏ．＝ ５ レベル ＝”と表示されます。
６．[0]［<┘］キーを押します。
７．メッセージラインに“ＳＭ Ｎｏ．＝ ２ ＣＨ Ｎｏ．＝ ５ レベル ＝ ０”と表示され、ＳＭ２からチャンネルＮｏ．５が外されます。
別のページのＳＭにチャンネルを割り付ける場合は、ページＮｏ．を指定してページを切り替えてから、同様の操作を行います。

【操作手順】

２ページのＳＭ１にチャンネルＮｏ．１をＦＦレベルで割り付ける

１．[ページ] キーを押します。
２．テンキーで［2］を指定し、[<┘] キーを押します。画面表示が切り替わり、ページ２のＳＭデータが表示されます。
※１～１２ページまでは、ＳＭページパネルのダイレクトスイッチで指定する事も出来ます。
３．[ＳＭ] キーを押します。
４．テンキーで［1］を指定します。
５．[ＣＨ] キーを押します。
６．テンキーで［1］と指定します。
７．[<┘] キーを押します。メッセージラインには“ＳＭ Ｎｏ．＝ １ ＣＨ Ｎｏ．＝ １”と表示されます。
８．レベルを設定します。[<┘]［ＦＦ］キーを押し、[<┘] キーを押します。
９．メッセージラインに“ＳＭ Ｎｏ．＝ １ ＣＨ Ｎｏ．＝ １ レベルＦＦ”と表示され、ＳＭ1 にデータがセットされます。

１１－２－２．ＣＵＥの割り付け

ＳＭにＣＵＥを割り付ける手順を示します。
※ＣＵＥを割り付けられるのはＳＭモードのＳＭのみになります。ＦＲＥＥ、ＣＭに設定されたＳＭにはＣＵＥデータは入りません。

【操作手順】

ＳＭ３にＣＵＥ Ｎｏ．１０をセットする

１．[ＳＭ] キーを押します。
２．テンキーで［3］を指定します。
３．[ＣＵＥ] キーを押します。
４．テンキーで［1］［0］と指定します。
５．[<┘] キーを押します。メッセージラインには“ＳＭ Ｎｏ．＝ ３ ＣＵＥ Ｎｏ．＝ １０”と表示されます。
※別のページのＳＭにＣＵＥを割り付ける場合は、先にページの切り替え操作を行って下さい。

１１－２－３．連続したＳＭに連続したＣＵＥを割り付ける

連続したＳＭに、番号の連続したＣＵＥを一括して割り付ける事が出来ます。
指定したＳＭの本数分（最大４０本）のＣＵＥが記憶されている若い番号順にセットされます。

【操作手順】

ＳＭ１１から２０にＣＵＥ　Ｎｏ．１からの連続ＣＵＥを一括して割り付ける

１．［ＳＭ］キーを押します。
２．テンキーで［1］［1］［～］［2］［0］と指定します。
３．［ＣＵＥ］キーを押します。
４．テンキーで［1］と指定します。
５．［<┘］キーで確定します。

※別のページの連続したＳＭに、番号の連続したＣＵＥを一括して割り付ける場合は、先にページの切り替え操作を行って下さい。

１１－２－４．エフェクトの割り付け

ＳＭにエフェクトをセットする手順を示します。
※ＦＲＥＥ、ＣＭに設定されたＳＭにはセット出来ません。

【操作手順】

ＳＭ４にエフェクトＮｏ．５を割り付ける

１．［ＳＭ］キーを押します。
２．テンキーで［4］を指定します。
３．［ＥＦ］キーを押します。
４．テンキーで［5］と指定します。
５．［<┘］キーを押します。メッセージラインには“ＳＭ Ｎｏ．＝ ４ ＥＦ Ｎｏ．＝ ５”と表示されます。

別ページのＳＭにエフェクトを割り付ける場合は、先にページの切り替え操作を行って下さい。

１１－３．ＳＭデータの実行とページ選択、データとの関係

ＳＭを上げると、割り付けられたチャンネル、ＣＵＥ、エフェクトが実行されますが、ＳＭの実行中にページ選択やデータの編集を行ったときの関係を示します。

１１－３－１．実行中のＳＭデータとページ選択の関係

ＳＭが上がっている状態でページダイレクトスイッチ又はテンキーで別のページを選択した場合は、実行中のＳＭでは、切り替える前のページのデータが出力されます。
一旦ＳＭのレベルを“０”に落とすと、新しく選択したページのデータが入り、次にＳＭを上げたときにはデータが変更されて出力されます。

１１－３－２．実行中のＳＭデータとＳＭデータの編集の関係

ＳＭデータは、リードモードとエディットモードで編集する事が可能ですが、実行中のＳＭデータとの関係がそれぞれ異なります。

リードモード：実行中のＳＭデータを変更すると、出力データも直ぐに変化します。

エディットモード：実行中のＳＭデータを変更し、［ライト］キーによる書き込み操作を行っても、出力中のデータは変化しません。実行中のＳＭを一度“０”レベルに落とし、再度ＳＭを上げると、変更されたデータを出力します。

１１－４．リードモードでのＳＭデータ編集とクリア

ＳＭに割り付けられたデータは、リードモードで修正・クリアする事が可能です。
新たにデータを割り付けると上書きされます。
※リードモードで実行中のＳＭデータを編集すると、そのまま出力中のデータが実行データに反映されます。
「リードモードでのＳＭデータの割り付け」を参照して下さい。

１１－４－１．ＳＭデータの編集

データの変更手順は、データを新規に割り付ける時と同じです。
「リードモードでのＳＭデータの割り付け」を参照して操作して下さい。

１１－４－２．ＳＭデータのクリア

ＳＭに割り付けられているデータをクリアする手順を示します。

【操作手順】
ＳＭの２をクリアする
１．［ＳＭ］キーを押します。
２．テンキーで［２］を指定します。
３．そのまま［<┘］キーを押します。
４．“クリア ＯＫ？”という確認メッセージが表示されます。
再度［<┘］キーを押すと確定し、ＳＭ２のデータがクリアされます。

【操作手順】
２ページのＳＭ２をクリアする
１．［ページ］キーを押します。
２．テンキーで［２］を指定し、［<┘］キーを押します。２ページが選択されます。
３．［ＳＭ］キーを押します。
４．テンキーで［２］を指定します。
５．そのまま［<┘］キーを押します。
６．“クリア ＯＫ？”という確認メッセージが表示されます。
再度［<┘］キーを押すと確定し、ＳＭ２のデータがクリアされます。

【操作手順】
ＳＭに割り当てられている連続ＣＵＥを一括クリアする
１．［ＳＭ］キーを押します。
２．テンキーで［１］を指定します。
３．［～］［２］［０］キーを押します。
４．そのまま［<┘］キーを押します。
５．“クリア ＯＫ？”という確認メッセージが表示されます。再度［<┘］キーを押すと確定し、
ＳＭ１から連続して割り付けられていたＣＵＥのデータがクリアされます。

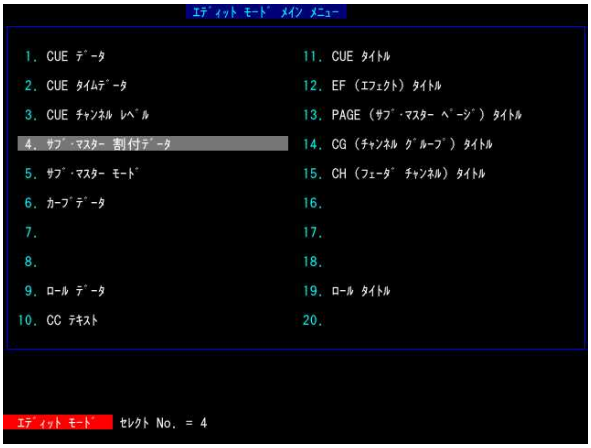
１１－５．エディットモードでのＳＭデータ編集・クリア

ＳＭへ割り付けたデータは、エディットモードで編集出来ます。

※エディットモードでデータを書き替えると、修正されたデータが赤文字で表示されます。修正が終了したら、必ず［ライト］［<┘］キー“ライトＯＫ？”［<┘］キーの書込操作を行って下さい。
この操作を行わずに別のモードへ画面を切り替えようとすると、メッセージラインに“登録せずに終了してよろしいですか？［終了：リターン 継続：ＣＡＮ］”と確認メッセージが表示されます。
［<┘］キー又は［ＣＡＮ］キー操作を行って下さい。

※エディットモードで実行中のＳＭデータを変更した場合は、［ライト］キーによる書き込み操作を行っても、出力中のデータは変化しません。実行中のＳＭを一度“０”レベルに落とし、再度ＳＭを上げると、変更されたデータを出力します。１１－３－２．「実行中のＳＭデータとＳＭデータの編集の関係」を参照して下さい。

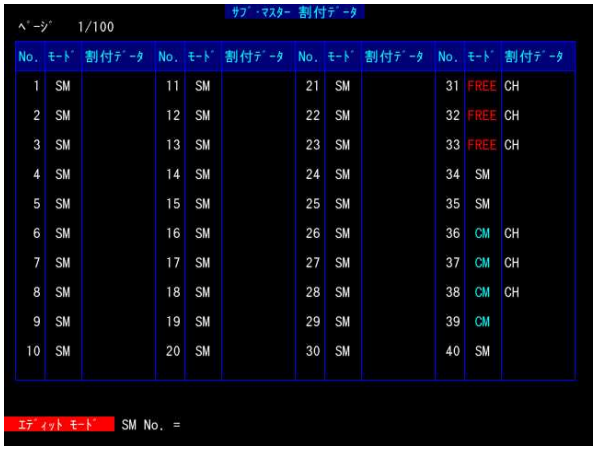
【操作手順】　１．［エディット］キーを押し、エディットモードに入ります。エディットモード メインメニュー画面が表示されます。



２．テンキー又はカーソル キーで“４．サブ・マスター 割付データ”を選択し、［<┘］キーで確定します。

１１－５－１．ＳＭのデータを変更する。

ＳＭに割り付けられたデータを編集する手順を示します。



【操作手順】

ＳＭ４のＥＦＮｏ．５をＥＦＮｏ．１に変更する

１．テンキー又はカーソルキーで、ＳＭ４を指定します。
　　メッセージラインにＳＭに割り付けられたデータが表示されます。
　　※ＣＨデータの割り付けられたＳＭを指定すると、画面の右半分が切り替わって表示されます。
２．[ＥＦ]キーを押します。メッセージラインに“ＳＭ Ｎｏ．＝ ４ ＥＦ Ｎｏ．＝”と表示されます。
３．テンキーで［1］を指定します。
４．[<┘]キーを押すと確定し、データが変更されます。変更済データが赤で表示されます。

別のページのＳＭデータを指定する場合は、ページを選択してからデータを編集します。

【操作手順】

１０ページのＳＭ１１にＣＵＥＮｏ．５０を追加する

１．[ページ]キーを押します。
２．テンキーで［1］［0］を指定し［<┘］キーを押します。画面表示が切り替わり、
　　ＳＭのデータが表示されます。
３．テンキー又はカーソルキーでＳＭ１１を指定します。
４．[ＣＵＥ]キーを押します。
５．テンキーで［5］［0］を指定します。
６．[<┘]キーを押すと確定し、データが変更されます。変更済データが赤で表示されます。

１１－５－２．ＳＭデータのクリア

【操作手順】

ＳＭ１のデータをクリアする

１．テンキー又はカーソルキーで、ＳＭ１指定します。メッセージラインにＳＭに割り付けられたデータが表示されます。
２．そのまま［<┘］キーを押します。
３．“クリア ＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。再度［<┘］キーを押すとデータがクリアされます。

１１－５－３．編集データの書き込み

エディットモードでデータ編集した場合は、[ライト］キーによる書き込み操作が必要です。
※この操作を行わずに別のモードへ画面を切り替えようとすると、メッセージラインに“登録せずに終了してよろしいですか？［終了：リターン 継続：ＣＡＮ］”と確認メッセージが表示されます。
［<┘］キー又は［ＣＡＮ］キー操作を行って下さい。

【操作手順】 １．[ライト］キーを押します。
２．メッセージラインに“ライト ＰＡＧＥ Ｎｏ．＝”と表示されます。
そのまま［<┘］キーを押すと、現在のページにデータが上書きされます。

※ＳＭデータのコピー

ＳＭデータの書き込み時に別のページＮｏ．を指定すると、ＳＭデータを他のページにコピーする事が出来ます。
但し、現在のページに対して一度書き込み操作を行わないと、現在のページには編集されたデータが書き込まれない事になります。

【操作手順】 １．[ライト］キーを押します。
２．メッセージラインに“ライト ＰＡＧＥ Ｎｏ．＝”と表示されます。
３．コピー先のページＮｏ．をテンキーで入力し、[<┘］キーを押します。
４．“ライト ＯＫ？”と表示されるので再度［<┘］キーを押すと確定します。

１１－６．ＳＭエンコーダでのチャンネルレベルの修正

ＳＭエンコーダは、ライブモードでのＣＵＥデータの作成・修正時に、チャンネルレベルの修正エンコーダとして使用出来ます。
エンコーダでの操作になる為､現在の出力レベルとＳＭのフェーダレベルとの一致をとる作業の必要がありません。

１１－６－１．修正モードへの切り替え

ライブモードで画面表示を切り替え、ＳＭでのレベル修正が出来る状態に入ります。
※修正モードに入ると実行中のＳＭデータは一度消えますが、データは保持されています。
別のモードに入るか、[実行] キーを押すと実行されていた SM データが戻ります。

【操作手順】 １．[ライブ］キーを押し、ライブモードに入ります。
２．［ＣＨ］キーを押します。画面下部のタイムデータ表示部の左側に“ＴＣ”と実行中のＣＵＥ Ｎｏ．が表示されます。（実行中のＣＵＥデータがない場合は “－－－．－”と表示されます。）画面には現在実行されているＣＵＥのチャンネルレベルのみが表示されます。
３．[実行］キーを押すと画面表示が切り替わり、現在出力されている全レベル（ＳＭからの出力）のデータが表示されます。
４．ＳＭの表示が切り替わり、エンコーダ部分にチャンネルのレベルが呼び出されます。
エンコーダ上部にチャンネルＮｏ．が表示されます。

１１－６－２．チャンネルのスクロールと固定

エンコーダに呼び出されたチャンネルは、一度に“２０”チャンネル表示されます。チャンネルをスクロールさせる事によって、必要なチャンネルを表示させる事が出来ます。
［ＦＩＸ］ボタンを使用すると、呼び出したチャンネルを固定しておく事も可能です。

【操作手順】 １．ＳＭページ部のスクロールスイッチを押します。呼び出されたチャンネルが、セットアップモードで設定された値だけ左右にスクロールします。
２．スクロールエンコーダを操作すると、１パルスにつき１チャンネルずつ左右にスクロールします。

※ＦＩＸスイッチ
［ＦＩＸ］スイッチを押すと、そのエンコーダに呼び出されたチャンネルを固定します。
スクロールスイッチやスクロールエンコーダでチャンネルを動かしても変化しません。
再度［ＦＩＸ］スイッチを押すと、チャンネルの固定が解除されます。

１１－６－３．レベル修正

ＳＭエンコーダでレベルを修正します。
エンコーダには現在出力されているレベルが呼び出されているので、エンコーダを操作すると現在のレベルから上下します。

１１－６－４．ＣＵＥの書き込み

レベルの修正後はＣＵＥの書き込み操作が必要です。
第６章「ＣＵＥデータ作成－タイムデータとパート、その他の設定」を参照して書き込み操作を行って下さい。

第１２章　チャンネルグループ（ＣＧ）

ＣＵＥデータの作成時に、頻繁にコモン選択するチャンネルをチャンネルグループ（ＣＧ）として登録し、一括して指定する事が出来ます。ＣＧは１０００種類登録（１～９９９．９）する事が可能です。
ＣＧの作成は、ブラインドモードにてＣＧ作成モードに入って作成する方法と、ライブ・ブラインドモードで、チャンネル選択時に、ＣＧとして同時に登録する方法の２つがあります。

※作成したＣＧのクリアは、ＣＧ作成モード内で行います。
チャンネル選択と同時にＣＧを作成するモードではクリア出来ません。

１２－１．チャンネル選択時のＣＧ作成

ライブモード・ブラインドモードでのＣＵＥデータの作成時に、選択したチャンネルをＣＧとして登録する事が出来ます。

※作成したＣＧは、ここではクリア出来ません。ブラインドモードからＣＧ作成モードに入って、クリア操作を行って下さい。

【操作手順】

チャンネルＮｏ．４～６と９に５０％のレベルを入力し、同時にＣＧ１に登録する

１．［ＣＨ］キーを押します。
２．テンキーで［４］［～］［６］［＋］［９］と入力し、［／］キーを押します。ＣＧ指定可能な状態になります。
３．テンキーで［１］を押し、［<┘］キーを押します。ＣＧに登録され、メッセージラインには“ＣＨ　Ｎｏ．＝　４　～　６　＋　９　／　ＣＧ１　レベル　＝”と表示されます。登録のみの場合は［<┘］キーを一回押して下さい。押した状態で登録されます。
４．レベルを入力します。テンキー又はレベルベルトエンコーダで５０％のレベルを指定し、確定します。

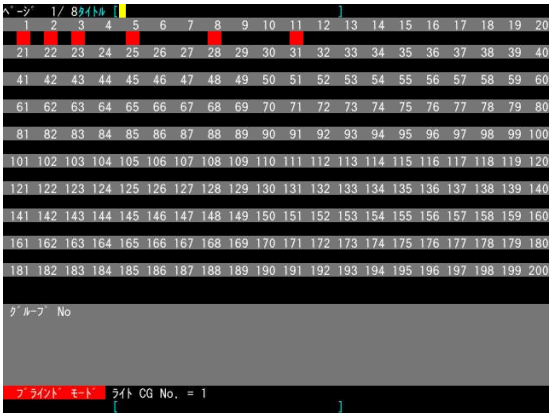
１２－２．ＣＧ作成モードでのＣＧ作成

ブラインドモードからＣＧ作成モードでに入り、ＣＧを作成する手順について説明します。

※ライブモードには、ＣＧ作成モードはありません。

１２－２－１．ＣＧ作成

【操作手順】
１．［ブラインド］キーを押し、ブラインドモードに入ります。
２．［ＣＵＥ］キーを押します。メッセージラインには“ＣＵＥ　Ｎｏ．＝”と表示されます。
３．［ＣＧ］キーを押し、［<┘］キーを押します。ブラインドモード画面下部に、ＣＧ作成モード画面が表示されます。
４．［ＣＨ］キーを押します。メッセージラインには“ＣＨ　Ｎｏ．＝”と表示されます。
５．テンキー又はカーソル キーと［＋］、［～］キーでＣＧに組むチャンネルを指定し、［<┘］キーを押します。選択されたチャンネルに赤の■が表示されます。
６．［ライト］キーを押します。メッセージラインに“ライト　ＣＧ　Ｎｏ．＝”と表示されるので、テンキーで ＣＧ　Ｎｏ．を指定して下さい。
７．［<┘］キーを押すと書き込まれ、画面下部の“グループ　Ｎｏ．”の欄に作成したＣＧ　Ｎｏ．が表示されます。



１２－２－２．ＣＧの修正

記憶済のＣＧを呼び出し、修正をおこなう事が出来ます。
ＣＧデータの修正手順は、ＣＧの作成時と同じです。修正のための特別な操作はありません。
※修正後は、必ず［ライト］キーによる書き込み操作を行って下さい。

【操作手順】
１．［ＣＵＥ］キーを押します。
２．［ＣＧ］キーを押します。
３．テンキーで呼び出すＣＧ Ｎｏ．を指定します。
４．［<┘］キーを押すと、画面にＣＧデータが呼び出されます。
※記憶データにないＣＧ Ｎｏ．を指定すると、画面に“ＮＯ ＤＡＴＡ”と表示され、
メッセージラインにはＣＧ Ｎｏ．が緑色で表示されます。

１２－２－３．ＣＧ作成モードの終了

ＣＧ作成モードを終了し、ＣＵＥデータの作成画面に戻る手順を示します。

【操作手順】
１．［ＣＵＥ］キーを押します。
２．そのまま［<┘］キーを押します。ＣＧ作成の画面表示が消え、ＣＵＥデータ作成画面に
戻ります。

１２－３．ＣＧのクリア

作成したＣＧは、ブラインドモードのＣＧ作成モードでクリアする事が出来ます。
※ここでは、ＣＧを個別にクリアする手順を示しています。すべてのＣＧデータをクリアする場合は、
セットアップモードの“３．メモリー クリア”で行います。

【操作手順】
１．［ＣＵＥ］キーを押します。メッセージラインには“ＣＵＥ Ｎｏ．＝”と表示されます。
２．［ＣＧ］キーを押し、［<┘］キーを押します。ブラインドモード画面下部に、
ＣＧ作成モード画面が表示されます。
３．[クリア] キーを押します。
４．テンキーでクリアするＣＧ Ｎｏ．を指定し、［<┘］キーを押します。
５．“クリア ＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。再度［<┘］キーを押すとクリアされます。

第１３章　ヒートアップ

ヒートアップとは、任意のレベルのチャンネルに対して、次段ＣＵＥの実行時のフェードの立ち上がりを早める為に、前ＣＵＥの実行時に、見た目にはわからない程度にレベルを数%上げておく事で、ぬすみとも呼ばれます。容量の大きく異なる負荷を同時にフェードする場合に、大容量の負荷のフェードが遅れるのを防ぐ場合等に使用します。

１３－１．ヒートアップレベルの設定

あらかじめ次段で出力されるレベルと、現在のＣＵＥでの出力レベルを“ ヒートアップパラメータ ”として指定し、ＣＵＥの作成時に自動的に選択する事が出来ます。
つまり、「現在のＣＵＥでｘ%以下のレベルが設定されていて、次のＣＵＥでｙ%以上のレベルが設定されている」チャンネルを、ヒートアップパラメータを“ ｘ／ｙ ”として設定する事によって自動選択する事が出来る事になります。

※ヒートアップパラメータはセットアップモードで設定します。

例）ヒートアップパラメータが“ ５／８０ ”に設定されている場合

＜ＣＵＥＮｏ．１＞	ＣＨ	１	２	３	４	５	６	７	８	９	１０
	レベル	－－	－－	５	８０	２０	ＦＦ	－－	－－	５０	１０
＜ＣＵＥＮｏ．２＞	ＣＨ	１	２	３	４	５	６	７	８	９	１０
	レベル	９０	－－	ＦＦ	０	５０	ＦＦ	５０	－－	０	７０

上記のＣＵＥ Ｎｏ．１の作成時に［ＨＵ］キーを押すと、ＣＵＥ Ｎｏ．１で設定されたレベルが５%以下でＣＵＥ Ｎｏ．２では８０%以上に設定されているチャンネルＮｏ．１、３が自動選択されます。
これらのチャンネルに対して、必要なヒートアップレベルを入力する事が出来ます。

※［ＨＵ］キーはヒートアップレベルを必要とするチャンネルを自動選択するキーです。
レベル入力キーではありません。

ヒートアップに関する操作は、ライブモード・ブラインドモード共通です。

【操作手順】

上記の「例」に示した状態で、１０%のヒートアップレベルを入力する

１．［ＣＨ］キーを押します。
２．［ＨＵ］キーを押します。ヒートアップパラメータに該当するチャンネルが自動選択されます。
　　メッセージラインには“ ヒートアップ レベル ＝ ”と表示されます。
３．テンキーでレベルを［1］ と指定します。
　　※［ＨＵ］キーで自動選択されたチャンネル全てに、負荷の容量等に関係なく、同じレベルが入ります。
４．[<┘]キーを押すと確定し、チャンネルＮｏ．１、３に１０%のレベルが入力されます。

１３－２．ヒートアップパラメータの設定

ヒートアップパラメータ値はセットアップモードで設定します。

【操作手順】　１．[セットアップ] キーを押し、セットアップモードに入ります。
２．テンキー又はカーソルキーで“１０．ヒートアップ パラメータ”を選択します。
メッセージラインに“ヒートアップ レベル ＝”と表示されます。
３．テンキーでヒートアップ値を指定します。上記の例に挙げたレベル値を
指定する場合は［5］［／］［8］と指定します。
４．[<┘] キーを押すと確定します。

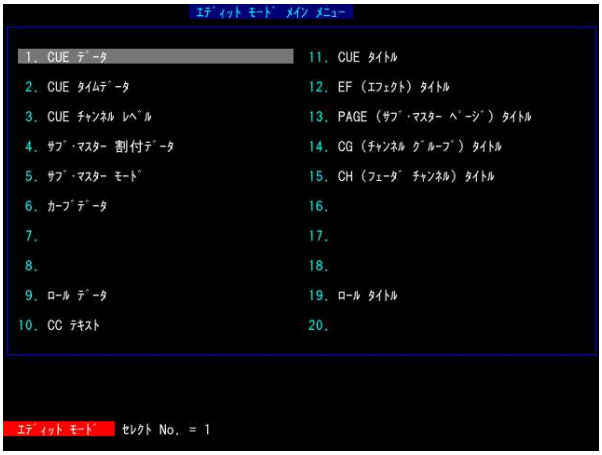
第３部　データ編集と初期設定

ここでは、操作卓の各モードで作成したデータを一括して表示・編集する方法と、操作における各種の初期設定について説明します。

第１４章　エディットモード

ＣＵＥ、ＳＭのデータを一括して編集します。
それぞれのデータ作成画面とは異なり、記憶済のデータを一覧出来る様に表示されます。

【操作手順】　１．［エディット］キーを押して下さい。エディットモード メインメニューが表示されます。



２．テンキー又はカーソルキーでメニューを選択します。それぞれのメニュー画面に入り、
データを編集して下さい。

※エディットモードでそれぞれのデータを編集した後は、［ライト］キーによる書き込み操作が必要です。

【操作手順】　１．編集後に［ライト］キーを押すと“ ライトＯＫ？ ”の確認メッセージが表示されます。
２．［<┘］キーを押すと確定し、データに書き込まれます。

※書き込みを中断する場合は［ＣＡＮ］キーを押して下さい。

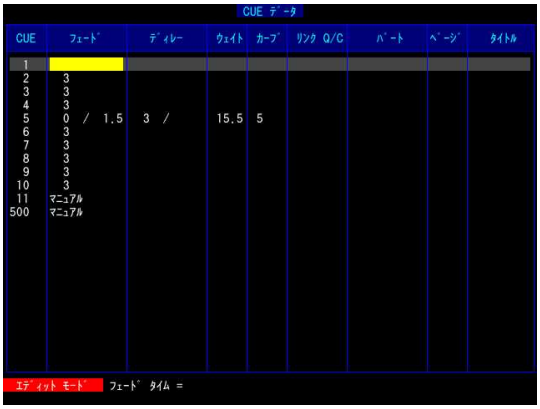
※編集したデータを書き込まずに終了しようとすると、メッセージラインに“ 登録せずに終了してもよろしいですか？［終了：リターン 継続：ＣＡＮ］”と表示されます。［<┘］キーを押すとデータを書き込まずに編集を終了します。［ＣＡＮ］キーを押すと編集画面に戻ります。

１４－１．ＣＵＥデータ

ＣＵＥのタイムデータ等の編集を行います。
変更されたデータは赤で表示されます。

【操作手順】　１．エディットモードメインメニューで“１．ＣＵＥ データ”を選択し、ＣＵＥデータ編集モードに入ります。
２．[↑][↓]キー又はテンキーで、データを編集したいＣＵＥ Ｎｏ．の行を選択して下さい。
３．黄色のカーソルをカーソル キーで、黄色のカーソルをデータ編集したい位置に合わせて下さい。
メッセージラインにはカーソルの位置に合わせて“フェード タイム”の様に表示されます。
４．テンキー等で必要なデータ編集を行って下さい。
５．データ編集の終了後はデータ書き込みを行います。[ライト]キーを押して下さい。
６．“ライトＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。
再度［<┘］キーを押すと、データが書き込まれます。
※編集を中断する場合は［ＣＡＮ］キーを押して下さい。

※編集したデータを書き込まずに終了しようとすると、メッセージラインに“登録せずに終了してもよろしいですか？[終了：リターン 継続：ＣＡＮ]“と表示されます。[<┘]キーを押すとデータを書き込まずに編集を終了します。［ＣＡＮ］キーを押すと編集画面に戻ります。



１４－２．CUE タイムデータ

ＣＵＥデータのうち、タイムデータのみを表示して、編集を行います。
変更されたデータは赤で表示されます。

【操作手順】　１．エディットモードメインメニューで“２．ＣＵＥ タイム データ”を選択し、ＣＵＥタイムデータ編集モードに入ります。
２．[↑][↓]キー又はテンキーで、データを編集したいＣＵＥ Ｎｏ．の行を選択して下さい。
３．黄色のカーソルをカーソル キーで、データ編集したい位置に合わせて下さい。
メッセージラインにはカーソルの位置に合わせて“フェード タイム”の様に表示されます。
４．テンキー等で必要なデータ編集を行って下さい。
５．データ編集の終了後はデータ書き込みを行います。[ライト]キーを押して下さい。
６.“ライトＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。
再度［<┘］キーを押すと、データが書き込まれます。

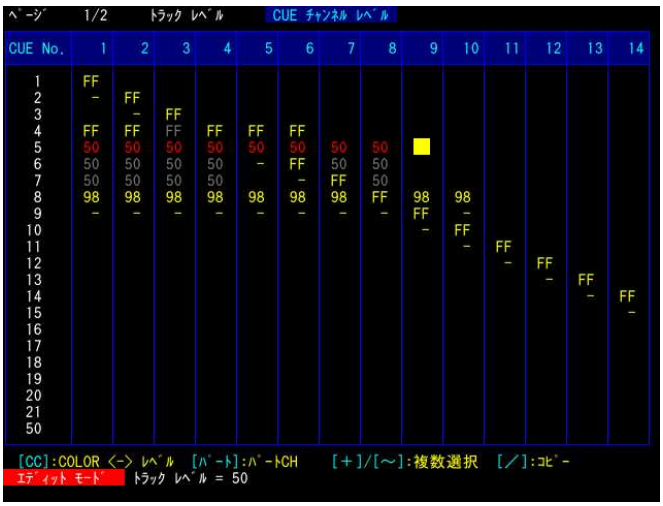
※編集を中断する場合は［ＣＡＮ］キーを押して下さい。
※編集したデータを書き込まずに終了しようとすると、メッセージラインに“登録せずに終了してもよろしいですか？［終了：リターン 継続：ＣＡＮ］”と表示されます。[<┘]キーを押すとデータを書き込まずに編集を終了します。［ＣＡＮ］キーを押すと編集画面に戻ります。

１４－３．ＣＵＥチャンネルレベル

ＣＵＥデータのうち、各チャンネルのレベルデータの編集を行います。
変更されたデータは赤で表示されます。
※ＣＵＥをトラックで書き込んでいる場合とオールチャンネルで書き込んでいる場合では、レベル表示が異なります。

【操作手順】　１．エディットモードメインメニューで“３．ＣＵＥ チャンネル レベル”を選択し、ＣＵＥチャンネルレベル編集モードに入ります。
※パートに組まれているチャンネルは、レベル横に赤でパートＮｏ．が表示されます。
２．[↑][↓]キー又はテンキーで、データ編集したいＣＵＥ Ｎｏ．の行を選択して下さい。
３．カーソル キーで、黄色のカーソルをデータ編集したい位置に合わせて下さい。
メッセージラインには“トラック レベル ＝”と表示されます。
４．テンキー等でレベルを入力し、テンキーを押すと確定します。
５．データ編集の終了後はデータ書き込みを行います。[ライト]キーを押して下さい。
６.“ライトＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。
再度[<┘]キーを押すと、データが書き込まれます。

※編集を中断する場合は[ＣＡＮ]キーを押して下さい。
※編集したデータを書き込まずに終了しようとすると、メッセージラインに“登録せずに終了してもよろしいですか？[終了：リターン 継続：ＣＡＮ]”と表示されます。[<┘]キーを押すとデータを書き込まずに編集を終了します。[ＣＡＮ]キーを押すと編集画面に戻ります。
チャンネルレベル入力には トラック、キューオンリーで入力出来ます。
トラック／キューオンリー は[ＴＲＡＣＫ／Ｑ＿ＯＮＬＹ]キーを押す毎に切替ります。
メッセージラインには“トラック レベル ＝”又は“キューオンリー レベル ＝"が表示されます。
※コモン指定も可能ですので[＋][～]キーが使用出来ます。



※トラックでＣＵＥを作成した場合の図となります。

１４－４．サブマスター割付データ

サブマスター（ＳＭ）に割り付けられたデータの編集を行います。
変更されたデータは赤で表示されます。

【操作手順】　１．エディットモードメインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“４．サブ・マスター割付データ”を選択して［<┘］キーを押し、ＳＭ割付データの編集モードに入ります。
メッセージラインには“ＳＭ　＝”と表示されます。

２．［ページ］キーを押し、テンキーでデータを編集するＳＭページを選択します。
※［＋ページ］［－ページ］キーを押すと１ページずつスクロールします。
カーソル キーで又はテンキーで、データ編集したいＳＭ　Ｎｏ．を選択して下さい。
※チャンネルが割り付けられているＳＭを選択すると、画面右側の表示が切り替わり、割り付けられているチャンネルが表示されます。

３．［ＣＵＥ］［ＣＨ］［ＥＦ］キー及びテンキーでＳＭに割り付けられたデータ編集を行って下さい。

４．データ編集の終了後はデータ書き込みを行います。［ライト］キーを押して下さい。

５．“ライトＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。
再度［<┘］キーを押すと、データが書き込まれます。

※編集を中断する場合は［ＣＡＮ］キーを押して下さい。

※編集したデータを書き込まずに終了しようとすると、メッセージラインに“登録せずに終了してもよろしいですか？［終了：リターン 継続：ＣＡＮ］”と表示されます。［<┘］キーを押すとデータを書き込まずに編集を終了します。［ＣＡＮ］キーを押すと編集画面に戻ります。

※実行中のＳＭデータとエディットモードでの編集データとの関係について

ＳＭを上げると、割り付けられたチャンネル、ＣＵＥ、エフェクトが実行されますが、ＳＭの実行中にページ選択やデータの編集を行ったときの関係を示します。

● 実行中のＳＭデータとＳＭデータ編集の関係

ＳＭデータは、リードモードとエディットモードで編集する事が可能ですが、実行中のＳＭデータとの関係がそれぞれ異なります。

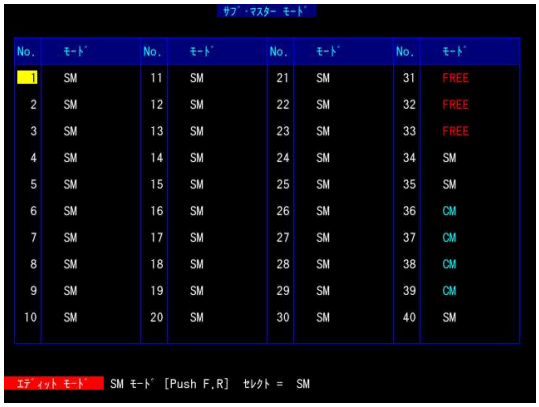
リードモード実行中のＳＭデータを変更すると、出力データもすぐに変化します。

エディットモード実行中のＳＭデータを変更し、［ライト］キーによる書き込み操作を行っても、出力中のデータは変化しません。実行中のＳＭを一度“０”レベルに落とし、再度ＳＭを上げると、変更されたデータを出力します。

１４－５．サブマスターモード

ＳＭモード（ＳＭ、ＦＲＥＥ、ＣＭ）の設定を行います。
ＳＭモードは、全ページ（１００ページ）に共通して設定されます。ページ毎に個別のモードを設定する事は出来ません。
変更されたデータは赤で表示されます。

【操作手順】　１．エディットモードメインメニューで“５．サブ・マスター モード”を選択し、ＳＭモードの設定モードに入ります。
２．カーソルキーでモードを設定するＳＭ Ｎｏ．を選択します。
３．メッセージラインには“ＳＭ モード［Ｐｕｓｈ Ｆ．Ｒ］＝ ＦＲＥＥ”と表示されています。［FWD］［ＲＥＶ］キーでＳＭ、ＦＲＥＥ、ＣＭに表示が切り替わりますので、選択するモードを表示して下さい。
４．データ編集の終了後はデータ書き込みを行います。［ライト］キーを押して下さい。
５．“ライトＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。
再度［ライト］キーを押すと、データが書き込まれます。

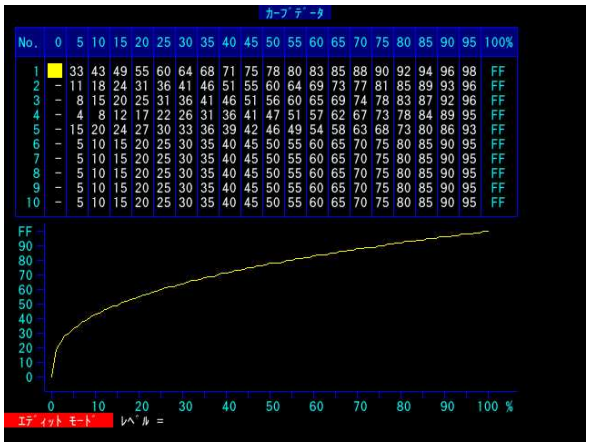


※書き込み操作を行わずに別のモードへ画面を切り替えようとすると“登録せずに終了してもよろしいですか？［終了：リターン 継続：ＣＡＮ］”とメッセージを表示します。
［<┘］キー 又は［ＣＡＮ］キー操作を行って下さい。

１４－６．カーブデータ

１０種類のカーブ編集を行います。
変更されたデータは赤で表示されます。

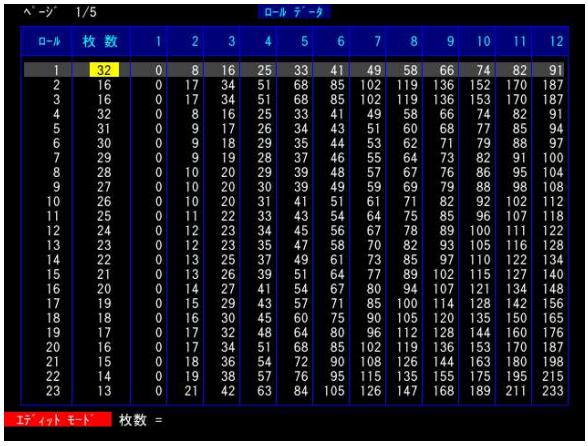
【操作手順】　１．エディットモードメインメニューで“６．カーブ モード”を選択し、カーブデータ編集モードに入ります。
２．[↑][↓]キーで、レベルを変更する位置にカーソルを動かします。メッセージラインには“レベル ＝”と表示されます。
３．テンキーでレベル入力し、[<┘]キーで確定します。画面下部には、選択したカーブのレベル変化の状態がグラフで表示されます。
４．データ編集の終了後はデータ書き込みを行います。[ライト]キーを押して下さい。
５．“ライトＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。
再度[<┘]キーを押すと、データが書き込まれます。
※編集を中断する場合は[ＣＡＮ]キーを押して下さい。



※編集したデータを書き込まずに終了しようとすると、メッセージラインに“登録せずに終了してもよろしいですか？[終了：リターン 継続：ＣＡＮ]”と表示されます。
[<┘]キーを押すとデータを書き込まずに編集を終了します。[ＣＡＮ]キーを押すと編集画面に戻ります。

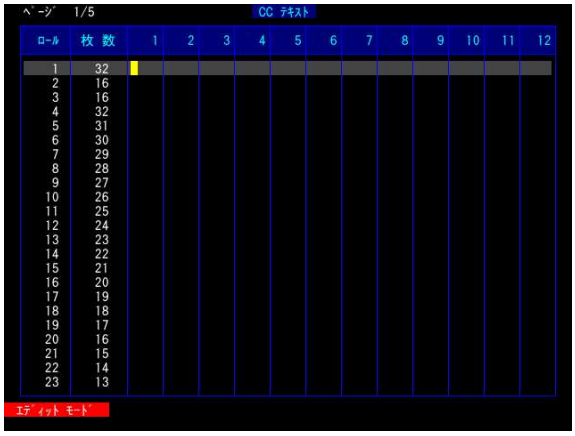
１４－９．ロールデータ

１００種類のロールデータの編集を行うことができます。



１４－１０．ＣＣテキスト

各ロールデータのタイトル（色番号等）を入力することができます。



１４－１１．ＣＵＥタイトル

ＣＵＥタイトルの編集を行います。

変更されたデータは赤で表示されます。

【操作手順】　１．リスト モード メイン メニューで“１２．ＣＵＥタイトルリスト”を選択し、編集モードに入ります。

２．カーソルキー又はテンキーで、タイトル編集したいＣＵＥ Ｎｏ．を選択して下さい。

３．付属のキーボードでタイトル編集をして下さい。

４．データ編集の終了後はデータ書き込みを行います。［ライト］キーを押して下さい。

５．“ライトＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。

再度［<┘］キーを押すと、データが書き込まれます。

※編集を中断する場合は［ＣＡＮ］キーを押して下さい。

※編集したデータを書き込まずに終了しようとすると、メッセージラインに“登録せずに終了してもよろしいですか？［終了：リターン 継続：ＣＡＮ］”と表示されます。

［<┘］キーを押すとデータを書き込まずに編集を終了します。［ＣＡＮ］キーを押すと編集画面に戻ります。

１４－１２．ＥＦ（エフェクト）タイトル

エフェクトのタイトル編集を行います。

変更されたデータは赤で表示されます。

【操作手順】　１．リスト モード メイン メニューで“１３．ＥＦ タイトル リスト”を選択し、編集モードに入ります。

２．カーソルキー又はテンキーで、タイトル編集したいエフェクトＮｏ．を選択して下さい。

３．付属のキーボードでタイトル編集をして下さい。

４．データ編集の終了後はデータ書き込みを行います。［ライト］キーを押して下さい。

５．“ライトＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。

再度［<┘］キーを押すと、データが書き込まれます。

※編集を中断する場合は［ＣＡＮ］キーを押して下さい。

※編集したデータを書き込まずに終了しようとすると、メッセージラインに“登録せずに終了してもよろしいですか？［終了：リターン 継続：ＣＡＮ］”と表示されます。

［<┘］キーを押すとデータを書き込まずに編集を終了します。［ＣＡＮ］キーを押すと編集画面に戻ります。

１４－１３．ＰＡＧＥ（サブマスター・ページ）タイトル

ＳＭページのタイトル編集を行います。
変更されたデータは赤で表示されます。

【操作手順】　１．リスト モード メイン メニューで“１５．ＰＡＧＥ タイトル リスト”を選択し、
編集モードに入ります。
２．カーソルキー又はテンキーで、タイトル編集したいＰＡＧＥ Ｎｏ．を選択して下さい。
３．付属のキーボードでタイトル編集をして下さい。
４．データ編集の終了後はデータ書き込みを行います。[ライト]キーを押して下さい。
５.“ライトＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。
再度［<┘］キーを押すと、データが書き込まれます。

※編集を中断する場合は［ＣＡＮ］キーを押して下さい。
※編集したデータを書き込まずに終了しようとすると、メッセージラインに“登録せずに終了してもよろしいですか？[終了：リターン 継続：ＣＡＮ]”と表示されます。
［<┘］キーを押すとデータを書き込まずに編集を終了します。[ＣＡＮ]キーを押すと編集画面に戻ります。

１４－１４．ＣＧ（チャンネルグループ）タイトル

チャンネルグループのタイトル編集を行います。
変更されたデータは赤で表示されます。

【操作手順】　１．リスト モード メイン メニューで“１４．ＣＧ タイトル リスト”を選択し、ＣＧ（チャンネルグループ）タイトル編集モードに入ります。
２．カーソルキー又はテンキーで、タイトル編集したいＣＧ Ｎｏ．を選択して下さい。
３．付属のキーボードでタイトル編集をして下さい。
４．データ編集の終了後はデータ書き込みを行います。[ライト]キーを押して下さい。
５.“ライトＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。
再度［<┘］キーを押すと、データが書き込まれます。

※編集を中断する場合は［ＣＡＮ］キーを押して下さい。
※編集したデータを書き込まずに終了しようとすると、メッセージラインに“登録せずに終了してもよろしいですか？[終了：リターン 継続：ＣＡＮ]”と表示されます。
［<┘］キーを押すとデータを書き込まずに編集を終了します。[ＣＡＮ]キーを押すと編集画面に戻ります。

１４－１５．ＣＨ（フェーダチャンネル）タイトル

フェーダチャンネル（＝コントロールチャンネル）のタイトル編集を行います。
変更されたデータは赤で表示されます。

【操作手順】　１．リスト モード メインメニューで“１１．ＣＨ タイトル リスト”を選択し、ＣＨ（フェーダチャンネル）タイトル編集モードに入ります。
２．カーソルキー又はテンキーで、タイトル編集したいＣＵＥ Ｎｏ．を選択して下さい。
３．付属のキーボードでタイトル編集をして下さい。
４．データ編集の終了後はデータ書き込みを行います。[ライト]キーを押して下さい。
５.“ライトＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。
再度［<┘］キーを押すと、データが書き込まれます。

※編集を中断する場合は［ＣＡＮ］キーを押して下さい。
※編集したデータを書き込まずに終了しようとすると、メッセージラインに“登録せずに終了してもよろしいですか？[終了：リターン 継続：ＣＡＮ]”と表示されます。
［<┘］キーを押すとデータを書き込まずに編集を終了します。[ＣＡＮ]キーを押すと編集画面に戻ります。

１４－１９．ＲＯＬＬ（ＣＣ・ロール）タイトル

ＣＣのロール タイトル編集を行います。
変更されたデータは赤で表示されます。

【操作手順】　１．リスト モード メイン メニューで“１９．ＲＯＬＬ タイトル リスト”を選択し、
編集モードに入ります。
２．カーソルキー又はテンキーで、タイトル編集したいＲＯＬＬ Ｎｏ．を選択して下さい。
３．付属のキーボードでタイトル編集をして下さい。
４．データ編集の終了後はデータ書き込みを行います。［ライト］キーを押して下さい。
５．“ライトＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。
再度［<┘］キーを押すと、データが書き込まれます。

※編集を中断する場合は［ＣＡＮ］キーを押して下さい。
※編集したデータを書き込まずに終了しようとすると、メッセージラインに“登録せずに終了してもよろしいですか？［終了：リターン 継続：ＣＡＮ］”と表示されます。
［<┘］キーを押すとデータを書き込まずに編集を終了します。［ＣＡＮ］キーを押すと編集画面に戻ります。

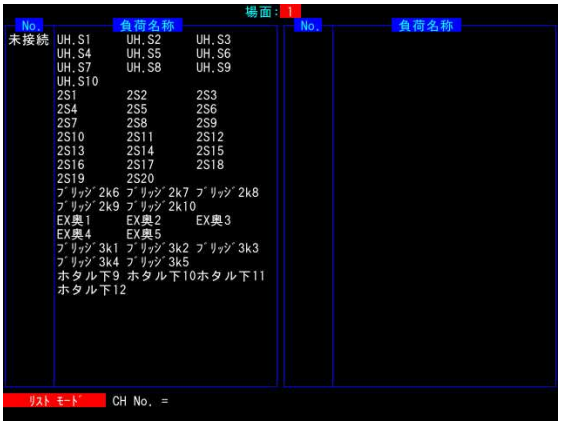
第１５章　リストモード

リストモードでは、ＣＨ、ＣＵＥ、ＥＦ、ＣＧ、ＣＧデータ、ＳＭデータのリスト表示を行います。

１５－１．ＣＨ Ｎｏ．リスト

記憶済ＣＨ Ｎｏ．のリストを表示します。

【操作手順】　１．[リスト] キーを押します。
２．[CH] キーを押します。

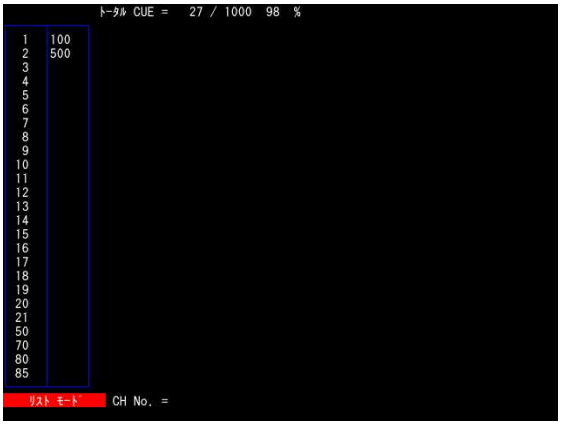


１５－２．ＣＵＥ Ｎｏ．リスト

記憶済ＣＵＥ Ｎｏ．のリストを表示します。

【操作手順】　１．[リスト] キーを押します。
２．[ＣＵＥ] キーを押します。
記憶済のＣＵＥ Ｎｏ．のリストが表示されます。

※メッセージラインに“ＣＨ　Ｎｏ．”と表示されています。ここでテンキーにてＣＨ番号を選択すると、指定したＣＨ Ｎｏ．の各ＣＵＥレベルデータを表示することもできます。



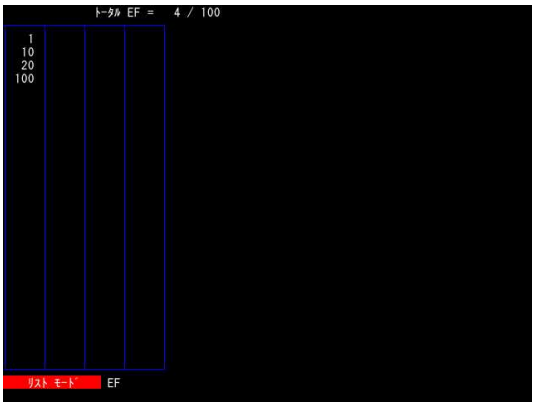
１５－３．エフェクトＮｏ．リスト

記憶済エフェクトＮｏ．のリストを表示します。

【操作手順】　１．[リスト] キーを押します。

２．[ＥＦ] キーを押します。

記憶済エフェクトＮｏ．のリストが表示されます。



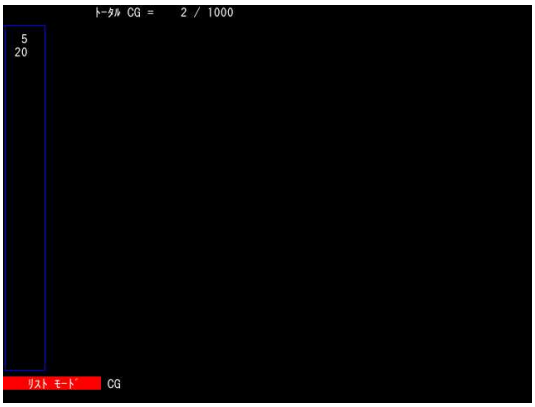
１５－４．チャンネルグループＮｏ．リスト

記憶済チャンネルグループ（ＣＧ）Ｎｏ．のリストを表示します。

【操作手順】　１．[リスト] キーを押します。

２．[ＣＧ] キーを押します。

記憶済チャンネルグループＮｏ．のリストが表示されます。



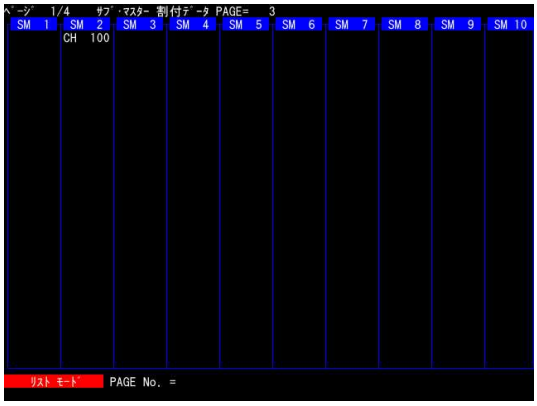
１５－５．サブマスター データ リスト

記憶済サブマスター データ リストを表示します。

【操作手順】　１．[リスト] キーを押します。

２．[ＳＭ] キーを押します。

記憶済のサブマスター データ リストが表示されます。



第１７章　セットアップモードでの各種設定

セットアップモードでは、イベントデータのセーブ／ロード、記憶データの一括クリアや各種の初期設定を行います。

【操作手順】　１．[セットアップ] キーを押し、セットアップモードに入ります。
“セットアップ モード メイン メニュー”が表示されます。
２．テンキー又はカーソルキーで必要なモード選択をして下さい。

１７－１．イベントデータのセーブ・ロード

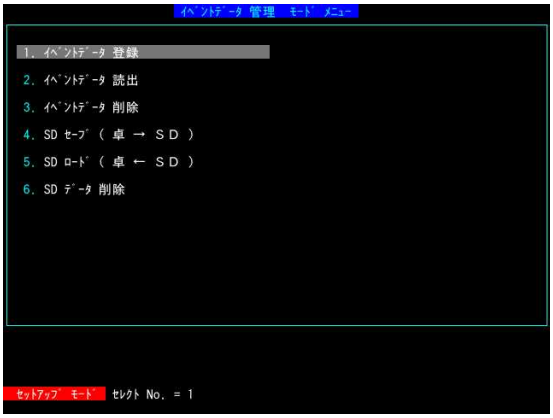
記憶データを内蔵ディスクやＳＤメモリーカードを使用し保存したり､読出したり､データ削除を行ったりします。

操作卓電源を切ると、ライト操作によるＣＵＥデータ等の記憶確定操作後のデータは卓内に残りますが、
確定操作前のデータは残りません。作業途中でシステムを終了させるには、データ状態を確認し、必要に応じて
データ保存を行って下さい。
又、保存前のデータ変更や誤操作によってデータが変わってしまう事を防ぐために、イベントデータとして保存
する事をお勧めします。
イベントデータは、内蔵ディスク、ＳＤメモリーカードそれぞれ３０イベントの登録が出来ます。

※［離席］スイッチがＯＮになっている場合は、ＳＤメモリーカードの読み出し操作は出来ません。

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“１．イベントデータ管理”
を選択し、[<┘] キーを押します。画面が“イベントデータ管理 モード メニュー”に
切り替わります。
２．メモリーリーダにＳＤメモリーカードを挿入します。
３．ＳＤセーブを選択し、[<┘] キーを押します。
３．メッセージラインに“セレクト Ｎｏ．＝”と表示されているので、テンキー又はカーソルキーで
必要な操作を選択して下さい。

※［ＣＡＮ］キーでメインメニューに戻ります。



イベントデータについて説明します。
それぞれの操作中に［ＣＡＮ］キーを押すと一つ前のメニューに戻ります。

１７－１－１．イベントデータ登録（卓 →内蔵ディスク）

卓内の全データを内蔵ディスクに保存します。

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで［1］を選択し、[<┘] キーを押します。
２．イベント番号（１～３０）を選択します。
３．“セーブ ＯＫ？”の確認メッセージが表示され、再度［<┘］キーを押すとセーブを開始します。
セーブ中は、画面下部にセーブ中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー
表示されます。

１７－１－２．イベントデータ読出（卓 ← 内蔵ディスク）

内蔵ディスクのデータを読み込みます。
読み込みの際、それまで卓内にあったデータは全て読み替えられます。
※［離席］スイッチが ON になっている場合は読み込めません。

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで［2］を選択し、[<┘]キーを押します。
２．読出を行いたいイベント番号をカーソルキーで選択し［<┘］キーを押します。
３．“ロード ＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。
４．再度［<┘］キーを押すとロードを開始します。ロード中は、画面下部にロード中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－１－３．イベントデータ削除（内蔵ディスク）

内蔵ディスクには、３０のイベント データがセーブ可能となっています。
ここでは、１イベントを選択して削除する事が出来ます。

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで［3］を選択し、[<┘]キーを押します。
２．削除するイベント Ｎｏ．を［↑］［↓］キーを使用して選択します。
３．[<┘]キーを押すと削除を開始します。

１７－２．データのプリントアウト

卓内にメモリーされているデータをプリントアウトします。
ＣＵＥ・ＣＧ・ＥＦ・パッチのデータ、ＣＵＥ Ｎｏ.・ＣＧ Ｎｏ.・ＥＦ Ｎｏ．リスト、ＣＵＥリスト及びパッチチャンネルの一覧を印刷します。

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“２．プリント アウト”を選択し、[<┘]キーを押します。画面が“プリント アウト モード メニュー”に切り替わります。
２．メッセージラインに“セレクト Ｎｏ．＝”と表示されているので、テンキー又はカーソルキーで必要な操作を選択して下さい。

※［ＣＡＮ］キーでメインメニューに戻ります。

プリントアウトモードの各メニューについて説明します。それぞれ操作中に［ＣＡＮ］キーを押すと一つ前のメニューに戻ります。

１７－２－１．ＣＵＥデータ

ＣＵＥ毎のデータを個別に印刷します。ＣＵＥ Ｎｏ.、タイムデータ、チャンネルレベル等が印刷されます。
指定した１ＣＵＥのみ、又はＣＵＥ Ｎｏ．を指定して、連続して印刷する事が出来ます。

【操作手順】

１ＣＵＥのみのデータを印刷する

１．テンキー又はカーソルキーで［1］を選択し、[<┘]キーを押します。
２．データ印刷するＣＵＥ Ｎｏ．をテンキーで指定します。そのまま［<┘］キーを押すと、プリントアウトを開始します。

【操作手順】

ＣＵＥのデータを連続して印刷する。

１．テンキー又はカーソルキーで［1］を選択し、[<┘]キーを押します。
２．データ印刷を開始するＣＵＥ Ｎｏ．をテンキーで指定します。
３．[～]キーを押します。
４．印刷を終了するＣＵＥ Ｎｏ．をテンキーで指定します。
５．[<┘]キーを押すと、プリントアウトを開始します。

１７－２－２．ＣＧ（チャンネルグループ）データ

指定のチャンネルグループに登録されているチャンネルデータを個別に印刷します。指定した１ＣＧのみ、
又は指定ＣＧ Ｎｏ．以降を連続して印刷する事が出来ます。

【操作手順】

１ＣＧのみのデータを印刷する

１．テンキー又はカーソルキーで［2］を選択し、[<┘]キーを押します。
２．データ印刷するＣＧ Ｎｏ．をテンキーで指定します。
そのまま［<┘］キーを押すと、プリントアウトを開始します。

【操作手順】

ＣＧのデータを連続して印刷する

１．テンキー又はカーソルキーで［2］を選択し、[<┘]キーを押します。
２．データ印刷を開始するＣＧ Ｎｏ．をテンキーで指定します。
３．[～]キーを押します。
４．印刷を終了するＣＧ Ｎｏ．をテンキーで指定します。
５．[<┘]キーを押すと、プリントアウトを開始します。

１７－２－３．ＥＦ（エフェクト）データ

指定のエフェクトデータを印刷します。エフェクトＮｏ.、動作モード、ステップタイム、
チャンネルレベル等がエフェクトモード画面に準じた形で印刷されます。
指定した１ＥＦのみ、又は指定ＥＦ Ｎｏ．以降を連続して印刷する事が出来ます。

【操作手順】

１ＥＦのみのデータを印刷する

１．テンキー又はカーソルキーで［3］を選択し、[<┘]キーを押します。
２．データ印刷するＥＦ Ｎｏ．をテンキーで指定します。
そのまま［<┘］キーを押すと、プリントアウトを開始します。

【操作手順】

ＥＦのデータを連続して印刷する

１．テンキー又はカーソルキーで［3］を選択し、[<┘]キーを押します。
２．データ印刷を開始するするＥＦ Ｎｏ．をテンキーで指定します。
３．[～]キーを押します。
４．印刷を終了するＥＦ Ｎｏ．をテンキーで指定します。
５．[<┘]キーを押すと、プリントアウトを開始します。

１７－２－４．パッチデータ

指定チャンネルのパッチデータを印刷します。チャンネルＮｏ．対負荷名称、直、マックスレベル、ノンディマー、マスター割付、等に分けて印刷されます。
指定した１チャンネルのみ、又は指定チャンネルＮｏ．以降を連続して印刷する事が出来ます。

【操作手順】
１チャンネルのみのデータを印刷する
１．テンキー又はカーソルキーで［4］を選択し、[<┘］キーを押します。
２．メッセージラインに“場面 ＝”と表示されます。テンキーでプリントアウトしたいパッチ仕込み場面Ｎｏ．を指定して［<┘］キーを押します。
３．データ印刷するチャンネルＮｏ．をテンキーで指定します。
そのまま［<┘］キーを押すと、プリントアウトを開始します。

【操作手順】
連続したチャンネルのパッチデータを印刷する
１．テンキー又はカーソルキーで［4］を選択し、[<┘］キーを押します。
２．メッセージラインに“場面 ＝”と表示されます。テンキーでプリントアウトしたいパッチ仕込み場面Ｎｏ．を指定して［<┘］キーを押します。
３．データ印刷を開始するチャンネルＮｏ．をテンキーで指定します。
４．[～］キーを押します。
５．印刷を終了するチャンネルＮｏ．をテンキーで指定します。
６．[<┘］キーを押すと、プリントアウトを開始します。

１７－２－５．カーブデータ

カーブのレベル変化データを印刷します。 エディットモードのカーブデータ作成画面に準じた形で印刷されます。
※グラフ表示はプリントされません。

【操作手順】 １．テンキー又はカーソルキーで［5］を選択し、[<┘］キーを押します。
２．[<┘］キーを押すと、プリントアウトを開始します。

１７－２－６．ＣＵＥ Ｎｏ．リスト

使用されているＣＵＥ Ｎｏ．リストを印刷します。

【操作手順】 １．テンキー又はカーソルキーで［6］を選択します。
２．[<┘］キーを押すと、プリントアウトを開始します。

１７－２－７．ＣＧ（チャンネルグループ）Ｎｏ．リスト

使用されているＣＧ Ｎｏ．リストを印刷します。

【操作手順】 １．テンキー又はカーソルキーで［7］を選択します。
２．[<┘］キーを押すと、プリントアウトを開始します。

１７－２－８．ＥＦ（エフェクト）Ｎｏ．リスト

使用されているＥＦ Ｎｏ．リストを印刷します。

【操作手順】 １．テンキー又はカーソルキーで［8］を選択します。
２．[<┘］キーを押すと、プリントアウトを開始します。

１７－２－９．ＣＵＥリスト

ＣＵＥデータリストを印刷します。ＣＵＥ Ｎｏ.、書き込みモード、タイムデータ等が表形式で印刷されます。

【操作手順】 １．テンキー又はカーソルキーで［9］を選択します。
２．[<┘］キーを押すと、プリントアウトを開始します。

１７－２－１０．パッチ負荷名称一覧

チャンネル毎に、パッチされているデータを印刷します。
パッチモード画面の“コントロールチャンネルからパッチをする”画面に準じた形で印刷されます。
指定した１チャンネルのみ、又はチャンネルＮｏ．を指定して、連続して印刷する事が出来ます。

【操作手順】
１チャンネルのみのデータを印刷する
１．テンキー又はカーソルキーで［1］［0］を選択し、[<┘]キーを押します。
２．メッセージラインに“場面 ＝”と表示されます。
テンキーでプリントアウトしたいパッチ仕込み場面Ｎｏ．を指定して［<┘］キーを押します。
３．データ印刷するチャンネルＮｏ．をテンキーで指定します。
そのまま［<┘］キーを押すと、プリントアウトを開始します。

【操作手順】
連続したチャンネルのパッチデータを印刷する
１．テンキー又はカーソルキーで［1］［0］を選択し、[<┘]キーを押します。
２．メッセージラインに“場面 ＝”と表示されます。
テンキーでプリントアウトしたいパッチ仕込み場面Ｎｏ．を指定して［<┘］キーを押します。
３．データ印刷を開始するチャンネルＮｏ．をテンキーで指定します。
４．[～]キーを押します。
５．印刷を終了するチャンネルＮｏ．をテンキーで指定します。
６．[<┘]キーを押すと、プリントアウトを開始します。

１７－２－１１．ＰＡＧＥ（サブマスター ページ）タイトル

ＳＭページ（１～１００）のタイトル一覧を印刷します。

【操作手順】
１．テンキー又はカーソルキーで１１を選択します。
２．[<┘]キーを押すと、プリントアウトを開始します。

１７－２－１２．サブマスター割付データ

ＳＭページ毎に、ＳＭに割り付けられたデータを印刷します。

【操作手順】
１．テンキー又はカーソルキーで１２を選択し、[<┘]キーを押します。
２．メッセージラインに“ＰＡＧＥ Ｎｏ．＝”と表示されます。
テンキーでプリントアウトしたいＳＭページＮｏ．を指定します。
３．[<┘]キーを押すと、プリントアウトを開始します。

１７－２－１４．ロール データ

ロール毎に、ロール割り付けらされたデータを印刷します。

【操作手順】
１．テンキー又はカーソルキーで１４を選択し、[<┘]キーを押します。
２．メッセージラインに“ＲＯＬＬ Ｎｏ．＝”と表示されます。
テンキーでプリントアウトしたいロール Ｎｏ．を指定します。
３．[<┘]キーを押すと、プリントアウトを開始します。

１７－２－１９．プリント MAX チャンネル

印刷する際の最大チャンネルを設定します。
ＣＵＥデータのプリントアウト時、印刷するチャンネルをパッチされているチャンネルの範囲とするか、
システムで設定されているコントロールチャンネル全てとするかを選択する機能です。

パッチＭＡＸ ：パッチされている最大チャンネルまでの記憶レベルを印刷
システム MAX：コントロールチャンネル全ての記憶レベルを印刷

【操作手順】
１．テンキー又はカーソルキーで１９を選択し［<┘］キーを押して下さい。
メッセージラインに“セレクト［Ｐｕｓｈ Ｆ．Ｒ］”と表示されます。
２．[FWD][ＲＥＶ]キーを操作してどちらかを選択して下さい。
選択されている方が黄色文字で表示されます。

１７－２－２０． プリント キャンセル

印刷を中断する場合に選択して下さい。

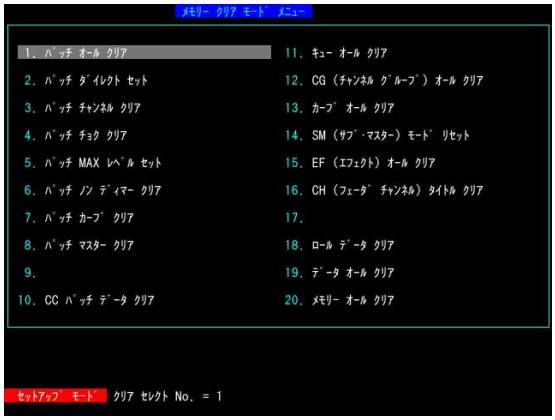
【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで２０を選択し、[<┘] キーを押します。
プリントアウトが中止されます。

１７－３．記憶データの一括クリアと各種モードの一括リセット

卓内にメモリーされているデータを一括してクリアします。
又、パッチモードでの、パッチチャンネル、ＭＡＸレベル、直、ノンディマー、やＳＭのモードを
一括してリセットします。

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“３．メモリー クリア”を
選択し、[<┘] キーを押します。画面が“メモリー クリア モード メニュー”に
切り替わります。
２．メッセージラインに“クリア セレクト Ｎｏ．＝”と表示されているので、
テンキー又はカーソルキーで必要な操作を選択して下さい。

※［ＣＡＮ］キーでメインメニューに戻ります。



メモリークリアモードの各メニューについて説明します。それぞれの操作中に［ＣＡＮ］キーを
押すと一つ前のメニューに戻ります。

１７－３－１．パッチ オール クリア

卓内のパッチデータを全て消去します。

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで１を選択し、[<┘] キーを押します。
２．メッセージラインに“クリア セレクト Ｎｏ．＝ １ 場面 Ｎｏ．＝”と表示されます。
テンキー又は［ＦＷＤ］［ＲＥＶ］キーで、クリアするパッチ仕込み場面を指定します。
３．[<┘] キーを押すと“クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりクリアされます。

１７－３－２．パッチ ダイレクト セット

コントロールチャンネルを調光回路のＤＭＸ順に１対１で割り付けます。
※コントロールチャンネル数（セットアップモードの“１８．システム セットアップ”で設定します。）が
調光回路数よりも少なく設定されている場合は、複数の回路に対して一つのチャンネルＮｏ．が
割り付けられます。

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで２を選択し、[<┘] キーを押します。
２．メッセージラインに“クリア セレクト Ｎｏ．２ 場面 ＝”と表示されます。
テンキー又は［ＦＷＤ］［ＲＥＶ］キーで、クリアするパッチ仕込み場面を指定します。
３．[<┘] キーを押すと“クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりパッチが変更されます。

※ダイレクトセットを行った仕込み場面と同じ場面が“パッチ実行場面”に指定されている場合は、
出力されている明かりが同時に変化します。

１７－３－３．パッチ チャンネル クリア

パッチモードで調光回路に割付けられたチャンネル Ｎｏ．を消去します。
※直、ノンディマー、ＭＡＸレベルの設定は残ります。

【操作手順】 １．テンキー又はカーソルキーで３を選択し、[<┘] キーを押します。
２．メッセージラインに“ クリア セレクト Ｎｏ．３ 場面 ＝”と表示されます。
テンキー又は［FWD］［ＲＥＶ］キーで、クリアするパッチ仕込み場面を指定します。
３．[<┘] キーを押すと“ クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりクリアされます。
※チャンネルをクリアした仕込み場面と同じ場面“ パッチ実行場面 ”に指定されている場合は、
出力されている明かりが同時に変化します。

１７－３－４．パッチ 直 クリア

パッチモードで調光回路に設定されている直指定をすべて解除します。

【操作手順】 １．テンキー又はカーソルキーで４を選択し、[<┘] キーを押します。
２．メッセージラインに“ クリア セレクト Ｎｏ．４ 場面 ＝”と表示されます。
テンキー又は［FWD］［ＲＥＶ］キーで、クリアするパッチ仕込み場面を指定します。
３．[<┘] キーを押すと“ クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりクリアされます。
※直クリアした仕込み場面と同じ場面が“ パッチ実行場面 ”に指定されている場合は、
直点灯していた負荷が同時に消灯します。

１７－３－５．パッチＭＡＸレベル リセット

全チャンネルの最大調光レベルを全て“ ＦＦ ”にリセットします。

【操作手順】 １．テンキー又はカーソルキーで５を選択し、[<┘] キーを押します。
２．メッセージラインに“ クリア セレクト Ｎｏ．５ 場面 ＝”と表示されます。
テンキー又は［FWD］［ＲＥＶ］キーで、クリアするパッチ仕込み場面を指定します。
３．[<┘] キーを押すと“ クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりリセットされます。

１７－３－６．パッチ ノンディマー クリア

パッチモードで調光回路に設定されている非調光回路指定をすべて解除します。

【操作手順】 １．テンキー又はカーソルキーで６を選択し、[<┘] キーを押します。
２．メッセージラインに“ クリア セレクト Ｎｏ．６ 場面 ＝”と表示されます。
テンキー又は［FWD］［ＲＥＶ］キーで、クリアするパッチ仕込み場面を指定します。
３．[<┘] キーを押すと“ クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりクリアされます。

１７－３－７．パッチ カーブ クリア

パッチモードで調光回路に設定されているカーブ指定をすべて解除します。

【操作手順】 １．テンキー又はカーソルキーで７を選択し、[<┘] キーを押します。
２．メッセージラインに“ クリア セレクト Ｎｏ．７ 場面 ＝”と表示されます。
テンキー又は［FWD］［ＲＥＶ］キーで、クリアするパッチ仕込み場面を指定します。
３．[<┘] キーを押すと“ クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりクリアされます。

１７－３－８．パッチ マスター クリア

パッチモードで調光回路に設定されているマスター指定をすべて解除します。

【操作手順】 １．テンキー又はカーソルキーで８を選択し、[<┘] キーを押します。
２．メッセージラインに“ クリア セレクト Ｎｏ．８ 場面 ＝”と表示されます。
テンキー又は［FWD］［ＲＥＶ］キーで、クリアするパッチ仕込み場面を指定します。
３．[<┘] キーを押すと“ クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりクリアされます。

１７－３－１０．ＣＣ パッチ データ クリア

パッチモードで調光回路に設定されているＣＣ指定をすべて解除します。

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで１０を選択し、[<┘] キーを押します。
２．メッセージラインに“クリア セレクト Ｎｏ．１０ ＝”と表示されます。
３．[<┘] キーを押すと“クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりクリアされます。

１７－３－１１．ＣＵＥ オール クリア

卓内のＣＵＥデータを全てクリアします。

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで１１を選択し、[<┘] キーを押します。
２．メッセージラインに“クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりクリアされます。

１７－３－１２．ＣＧ（チャンネルグループ）オール クリア

卓内のチャンネルグループデータを全てクリアします。

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで１２を選択し、[<┘] キーを押します。
２．メッセージラインに“クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりクリアされます。

１７－３－１３．カーブ オール クリア

全カーブデータをメーカー初期値にセットします。

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで１３を選択し、[<┘] キーを押します。
２．メッセージラインに“クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりリセットされます。

１７－３－１４．ＳＭ（サブマスター）モード リセット

全サブマスターモードをＳＭにリセットします。
※ＳＭモードは全ページに共通です。

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで１４を選択し、[<┘] キーを押します。
２．メッセージラインに“クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりリセットされます。

１７－３－１５．ＥＦ（エフェクト）オール クリア

卓内のエフェクトデータを全てクリアします。

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで１５を選択し、[<┘] キーを押します。
２．メッセージラインに“クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりクリアされます。

１７－３－１６．ＣＨ（フェーダ チャンネル）タイトル クリア

卓内のフェーダチャンネルタイトルを全てクリアします。

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで１６を選択し、[<┘] キーを押します。
２．メッセージラインに“クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりクリアされます。

１７－３－１．ロール データ クリア

全カロールデータをメーカー初期値にセットします。

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで１８を選択し、[<┘] キーを押します。
２．メッセージラインに“クリア セレクト Ｎｏ．１８ ＝”と表示されます。
３．[<┘] キーを押すと“クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりリセットされます。

１７－３－１９．データ オール クリア

卓内の全記憶データ（パッチ、ＣＵＥ、ＥＦ、ＣＧ、ＳＭ割付、等）をクリアします。
各種の初期設定は変化しません。

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで１９を選択し、［<┘］キーを押します。
２．メッセージラインに“クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりクリアされます。

１７－３－２０．メモリー オール クリア

卓内の全てのメモリーをクリアします。各種初期設定もクリアされ、工場出荷時の初期値に戻ります。

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで２０を選択し、［<┘］キーを押します。
２．メッセージラインに“クリア ＯＫ？”と表示されます。
再度［<┘］キーを押す事によりクリアされます。

１７－４．フェードタイム

ライブモード・ブラインドモードでのＣＵＥ作成で、タイムデータをセットする際の初期値をセットします。
ライブモード・ブラインドモードに於いて、タイムデータをセットせずにＣＵＥ書き込み操作を行うと、
ここで設定した値が自動的にセットされます。
※アップフェード・ダウンフェードについては第５章「ＣＵＥデータ作成－概要とレベルデータ作成」を参照して下さい。

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“４．フェード タイム”を選択し、［<┘］キーを押します。
２．メッセージラインに“フェード タイム ＝”と表示されているので、
テンキー又は［マニュアル］キーで値を設定します。タイム値は下記のように入力して下さい。
Ａ．アップフェード・ダウンフェード共に３秒に設定する場合　　３
Ｂ．アップフェード２秒、ダウンフェード１秒に設定する場合　　２／１
Ｃ．マニュアルに設定する場合　　マニュアル
３．［<┘］キーで確定して下さい。

※［ＣＡＮ］キーでメインメニューに戻ります。

１７－５．ステップタイム

エフェクトモードで、タイムデータをセットする際の初期値を設定します。
エフェクトモードでタイムデータをセットする際に、ここで設定したタイムが自動的にセットされます。
※ステップタイムは０．０２秒単位で設定出来ます。

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“５．ステップ タイム”を選択し、[<┘]キーを押します。
２．メッセージラインに“ステップ タイム ＝" と表示されているので、
テンキーで値を設定します。タイム値は下記のように入力して下さい。
ステップタイムを０．０６秒に設定する場合　　０．０６
３．[<┘]キーで確定して下さい。

１７－６．ステップモード

エフェクトモードで、ステップの動作モードをセットする際の初期値を設定します。
エフェクトモードに於いて、ステップの動作モードを指定せずに書込操作を行った場合、
ここで設定したモードが書き込まれます。

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“６．ステップ モード”を選択し、[<┘]キーを押します。
メッセージラインに“ステップ モード セレクト［Ｐｕｓｈ　Ｆ．Ｒ］”と表示されます。
２．[FWD][ＲＥＶ]キーを押す毎に“フェード ループ／フェード エンド／ステップ ループ／ステップ エンド”の表示が切り替わるので、設定したいモードを表示させます。
３．[<┘]キーで確定して下さい。

１７－７．ノンディマー ＯＮ／ＯＦＦレベル

パッチモードで、ノンディマー指定した調光回路のＯＮ／ＯＦＦが切り替わるフェーダレベル値を設定します。
パッチモードで“ノンディマー”に指定した回路のチャンネルレベルがここでセットした値に達すると、
その回路は調光せずに１００％のレベルを出力します。

例）
同一チャンネルに設定されている２回路の内、１つの回路だけをノンディマーに設定した場合のレベルの上がり方
Ａ：直線カーブで１００％のレベルを出力
Ｂ：ノンディマー指定 ～ レベル５％以上でＯＮに設定

【操作手順】 １．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで
“７．ノンディマー ＯＮ，ＯＦＦ レベル”を選択し、[<┘] キーを押します。
２．メッセージラインに“ノンディマー レベル ＝”と表示されているので、
テンキーで値を設定します。タイム値は下記の様に入力して下さい。
レベル０％でＯＦＦ、１％以上でＯＮに設定する場合 [０]
レベル５％以上でＯＮに設定する場合 [０][５]
レベル９９％以下でＯＦＦ、１００％以上でＯＮに設定する場合 [ＦＦ]
３．[<┘] キーで確定して下さい。

１７－８．エンドＣＵＥセット

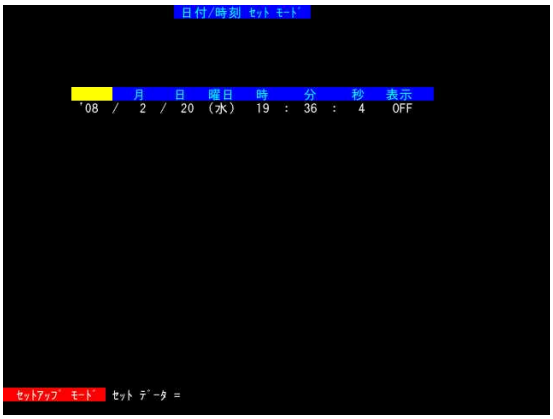
ＴＣ＜トータルクロス＞に読み出し出来る最終ＣＵＥ Ｎｏ．を設定します。
ここで設定したＣＵＥ Ｎｏ．以降に書き込んだＣＵＥは、ＴＣ＜トータルクロス＞での読み出し、再生が出来なくなります。
エンドＣＵＥの初期値は９９９．９です。特に必要のない場合はこの値で使用して下さい。
エンドＣＵＥを設定する事により、ＣＵＥデータをセットしたエンドＣＵＥ Ｎｏ．～Ｎｏ．９９９．９の領域に一時保存又は、サブマスター実行専用ＣＵＥ等の書込領域を確保する事が出来ます。
エンドＣＵＥ指定機能を使用しない場合は、９９９．９をセットして下さい。
エンドＣＵＥ Ｎｏ．以降のＣＵＥは、ＳＭ＜サブマスター＞に割り付けて実行する事が出来ます。
※ＳＭへの割り付け方法は、第 11 章「サブマスター（ＳＭ)」を参照して下さい。

【操作手順】 １．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“８．エンド キュー Ｎｏ．”を選択し、[<┘]キーを押します。
２．メッセージラインに“エンド キュー Ｎｏ．＝”と表示されているので、テンキーで値を設定します。
３．[<┘]キーで確定して下さい。

１７－９．日付・時刻セット

現在の日付と時刻を設定します。又、日付と時刻を画面上に、表示するかどうかの選択が出来ます。

【操作手順】 １．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“９．日付／時刻 セット”を選択します。
２．[<┘]キーを押すと、画面が“日付／時刻 セット モード”に切り替わります。
メッセージラインには“セット データ ＝”と表示されます。
３．[→] [←]キーでカーソルを動かし、テンキーで日付／時刻の値を入力します。
４．画面への表示／非表示は右端の“表示”で切り替えます。“表示”にカーソルを動かすと、メッセージラインに“セレクト [Ｐｕｓｈ Ｆ．Ｒ]”と表示されます。
５．[ＦＷＤ] [ＲＥＶ]キーを押す度にＯＮ／ＯＦＦが切り替わります。
設定したい方を選択して下さい。
※[ＣＡＮ]キーでメインメニューに戻ります。



１７－１０．ヒートアップパラメータ

ライブモード・ブラインドモードのＣＵＥデータ作成時に、次ＣＵＥのヒートアップレベルを必要とするチャンネルを自動選択する条件を設定します。

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで
“１０．ヒートアップ レベル”を選択します。
２．[<┘]キーを押すと、メッセージラインに“ヒートアップ レベル ＝”と表示されます。
３．テンキーでレベル値を設定します。レベル値は下記のように設定して下さい。
現在のＣＵＥレベルが５%以下で、次ＣＵＥで８０%以上にアップするチャンネルを
自動選択する場合、[0][5][／][8]と入力して下さい。

※[ＣＡＮ]キーでメインメニューに戻ります。

１７－１１．表示モード切替

ライブモード・ブラインドモードでのチャンネルＮｏ．表示を、１段モード／３段モード
コントロールチャンネル全てを表示／レベルデータの無いチャンネルは飛ばして表示する
ゼロサプレス表示（バイキング）の何れかに設定します。
ここで、“オール＆バイキング”と、“３段＆１段”を選択すると、ライブモード・ブラインドモードで、
［モード］キーを押す度に、画面表示が切り替わります。

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“１１．表示モード 切替”を選択します。
２．[<┘]キーを押すと、画面が“表示モード 切替 モード”に切り替わります。
メッセージラインには“セレクト Ｎｏ．＝”と表示されます。
３．ＣＵＥレベルのチャンネル表示モードを設定します。カーソルキー又はテンキーで１を選択します。
メッセージラインには“セレクト［Ｐｕｓｈ Ｆ．Ｒ］”と表示されます。
４．［FWD］［ＲＥＶ］キーを押す度に“オール／バイキング／オール＆バイキング”が切り替わります。
設定したい方を選択して表示して下さい。
５．ＣＵＥレベルデータの表示段数モードを設定します。カーソルキー又はテンキーで２を選択します。
メッセージラインには“セレクト［Ｐｕｓｈ Ｆ．Ｒ］”と表示されます。
６．［FWD］［ＲＥＶ］キーを押す度に“３段／１段／３段＆１段”が切り替わります。
設定したい方を選択して表示して下さい。
※［ＣＡＮ］キーでメインメニューに戻ります。

１７－１２．マスターフェーダ機能切替

Ｍ１、Ｍ２フェーダを、ＳＭマスター、又はパッチチャンネルマスターの何れかに設定します。

Ｍ１、Ｍ２の機能は

ＳＭ１～ＳＭ２０のマスター
ＳＭ２１～ＳＭ４０のマスター
ＳＭ１～ＳＭ４０のマスター
ＳＭパッチ割付
ＴＣ

の何れかを割り付ける事が出来ます。

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又は［→］［←］［↑］［↓］キーで“１２．マスターフェーダ機能切替”を選択します。

２．［<┘］キーを押すと、画面が“マスターフェーダ機能切替”に切り替わります。メッセージラインには“セレクト Ｎｏ．＝”と表示されます。

３．Ｍ１の割付モードを設定します。テンキー又は［→］［←］［↑］［↓］キーで“１．Ｍ１（マスター１）割付モード”を選択します。メッセージラインには“セレクト［Ｐｕｓｈ Ｆ．Ｒ］”と表示されます。

４．［ＦＷＤ］［ＲＥＶ］キーを押す度に“ＳＭ１～ＳＭ２０／ＳＭ２１～ＳＭ４０／パッチ割付／ＴＣ”が切り替わります。設定したい機能を選択して表示して下さい。

５．Ｍ２の割付モードを設定します。テンキー又は［→］［←］［↑］［↓］キーで“２．Ｍ２（マスター２）割付モード”を選択します。メッセージラインには“セレクト［Ｐｕｓｈ Ｆ．Ｒ］”と表示されます。

６．［ＦＷＤ］［ＲＥＶ］キーを押す度に“ＳＭ１～ＳＭ２０／ＳＭ２１～ＳＭ４０パッチ割付／ＴＣ”が切り替わります。
設定したい機能を選択して表示して下さい。

※［ＣＡＮ］キーでメインメニューに戻ります。

１７－１４．パッチ実行場面の設定

パッチ実行場面を、１～５から選択します。
設定が終了すると同時にパッチの出力が変化します（舞台上の明かりが変わります。）

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで
“１４．パッチ 実行場面 Ｎｏ．”を選択します。
２．[<┘]キーを押すと、メッセージラインに“場面 ＝”と表示されます。
３．[テンキー]を使用し１～５までの場面を選択して下さい。
※持込卓（仕込み場面６）を使用している場合持込機器との出力をミキシングした
ハイレベルＯＲ（高出力優先）となります。
※客席が手元に切り替わっている場合、仕込み場面７にてパッチした“House　Light”が
客席パネルレベルにて出力します。

１７－１５．パッチ仕込み場面の設定

パッチ仕込み場面を、１～７から選択します。

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで
“１５．パッチ 仕込み場面”を選択します。
２．[<┘]キーを押すと、メッセージラインに“セレクト［Ｐｕｓｈ Ｆ．Ｒ］”と表示されます。
３．[ＦＷＤ][ＲＥＶ]キーを押す度に１～７まで場面Ｎｏ．が切り替わります。
設定したい機能を選択して表示して下さい。
※場面６は、持込卓入力用仕込み場面になります。
※場面７は、ＨＯＵＳＥ ＬＩＧＨＴ用仕込み場面になります。
※［ＣＡＮ］キーでメインメニューに戻ります。

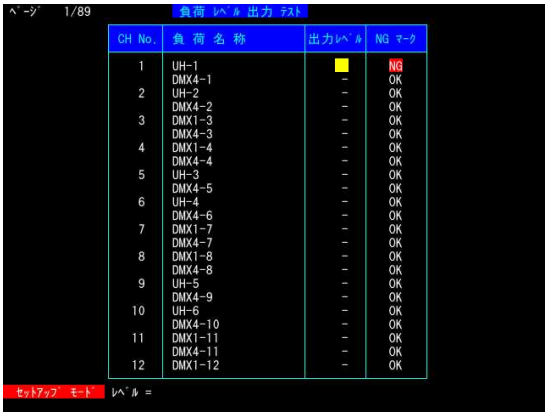
１７－１６．負荷レベル出力テスト

負荷回路毎にレベル出力のチェックを行います。
回路を点灯指定して異常がある場合、“ＮＧ”マークを付けておく事が出来ます。“ＮＧ”マークを付けた回路は、パッチモード画面で、チャンネル Ｎｏ．の表示が暗くなります。

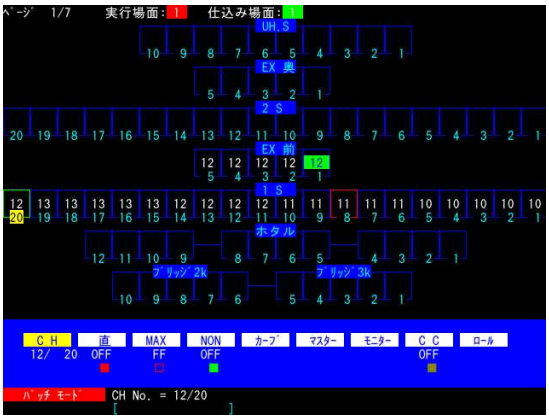
※このモードで出力したレベルは、別のモードに入るとクリアされます。再度このモードに入ると“継続しますか？ ［はい：ＲＥＴ いいえ：ＣＡＮ］”の確認メッセージが表示されます。
［ＣＡＮ］キーを押すと、表示されているレベルと、ＮＧの表示が払われます。

【操作手順】
１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“１６．負荷 レベル 出力 テスト”を選択します。
２．[<┘]キーを押すと“負荷レベル出力テスト”画面に切り替わります。メッセージラインには“レベル ＝”と表示されます。
３．カーソルキーで負荷回路を指定します。
４．テンキーでレベルを指定し、[<┘]キーを押して下さい。指定した負荷のレベルが出力されます。
５．負荷の異常が発見された場合は、[→][←]キーで“ＮＧ”の行に移ります。メッセージラインには“ＮＧセット”と表示され、[<┘]キーを押す毎にＮＧのセット・リセットを繰り返します。
６．以下、同様に負荷回路を選択し、操作を繰り返します。

※［ＣＡＮ］キーでメインメニューに戻ります。



パッチモード画面の表示を下記に示します。



１７－１７．マクロキーセット

マクロキーとは、複数の操作手順を１つのキーで一括操作するためにその操作手順を登録するキーのことをいいます。マクロに操作登録すると、登録された一連のキー操作を、マクロキー１つで行うことができます。操作卓には９つのマクロキーがあり、１つのマクロには、最大２３のキー操作を登録することができます。

※マクロに登録できないキーは、「ＨＣ」、「 」、「ＣＡＮ」、「マクロ１」～「マクロ９」です。

１７－１７－１．マクロへの登録

【操作手順】
リードモードでＴＣの実行段に呼び出すキューを選択する操作をマクロ１に登録する。

１．[マクロ１]キーを押します。画面下部に“ マクロ１＝ ”と表示されます。
２．登録する操作を順に押していきます。ここでは[リード][ＴＣ][実行]と押します。
　キーを押す毎に、キー操作の状態が画面下部に順に表示されます。
　※リターンキーは画面上では[ＣＲ]と表示されます。
３．[マクロ１]キーを押します。“ ライトＯＫ？ ”の確認メッセージが表示されます。
　※操作を中断する場合は[ＣＡＮ]キーを押してください。“ セットアップ"モードメインメニュー ”に戻ります。

１７－１７－２．マクロの編集

一度登録したマクロを編集する手順は、登録するときと同様です。
[マクロ１]～[マクロ９]キーによる書き込み操作を行うと、マクロが上書きされます。

１７－１７－３．マクロのクリア

登録したマクロをクリアする方法を示します。

【操作手順】
マクロをクリアする

１．[クリア］キーを押します。“ セレクト　クリア　マクロスイッチ＝ ”の確認メッセージが表示されます。
２．[マクロ１］を押します。“ クリアＯＫ？ ”の確認メッセージが表示されます。
３．[<┘］キーを押すと確定し、マクロ１がクリアされます。
※クリア操作を中断する場合は［ＣＡＮ］キーを押してください。“ セットアップモードメインメニュー ”に戻ります。

１７－１７－４．マクロキーセットモードの終了

マクロキーの登録を中断・終了して他のモードに移る場合は［ＣＡＮ］キーを押してください。
“ セットアップモードメインメニュー ”に戻り、他のモードに入ることができるようになります。

１７－１８．システムセットアップ

ブザーのＯＮ／ＯＦＦ、コントロールチャンネル数の設定等、システムに関する初期設定を行います。

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで
“１８．システム セットアップ”を選択し、[<┘]キーを押します。
画面が“システム セットアップ モード”に切り替わります。
２．メッセージラインに“セレクト Ｎｏ．＝”と表示されているので、
テンキー又はカーソルキーで必要な操作を選択して下さい。
※［ＣＡＮ］キーでメインメニューに戻ります。

システムセットアップの各メニューについて説明します。それぞれの操作中に［ＣＡＮ］キーを押すと一つ前のメニューに戻ります。

１７－１８－１．ブザーＯＮ／ＯＦＦモード

キー操作の時に、間違ったキーを押すとブザー音を発するかどうかの設定を行います。

【操作手順】　１．カーソルキー又はテンキーで１を選択します。
メッセージラインには“セレクト［Ｐｕｓｈ Ｆ．Ｒ］”と表示されます。
２．［ＦＷＤ］［ＲＥＶ］キーを押す度にＯＮ／ＯＦＦが切り替わります。
設定したい機能を選択して表示して下さい。

１７－１８－２．実行ＣＵＥ復帰モード

ＣＰＵリセットがかかった場合に、実行中データを再生するか、初期画面（ＣＵＥが呼び出されていない状態）に戻すかを選択します。

【操作手順】　１．カーソルキー又はテンキーで２を選択します。
メッセージラインには“セレクト［Ｐｕｓｈ Ｆ．Ｒ］”と表示されます。
２．［ＦＷＤ］［ＲＥＶ］キーを押す度にＯＮ／ＯＦＦが切り替わります。
設定したい機能を選択して表示して下さい。

１７－１８－３．コントロールチャンネル数

使用する最大コントロールチャンネル数を１～最大２０４８チャンネルの間で設定出来ます。
※コントロールチャンネルを、現在使用しているチャンネル数より少なく設定すると、新しく設定されたコントロールチャンネル数以降のチャンネルに関するデータ（パッチ、ＣＵＥのチャンネルレベル）は失われます。設定の際にはご注意下さい。

【操作手順】　１．カーソルキー又はテンキーで２を選択します。
メッセージラインには“Ｍａｘ ＣＨ”と表示されます。
２．テンキーでチャンネル数を指定し、[<┘]キーを押すと確定します。

１７－１８－４．ＴＣフェーダ機能変更

ＴＣフェーダ機能をムーブで動作させるか、クロスで動作させるかを選択します。
初期設定はムーブになっています。

【操作手順】　１．カーソルキー又はテンキーで４を選択します。
メッセージラインには“セレクト［Ｐｕｓｈ　Ｆ．Ｒ］”と表示されます。
２．［FWD］［ＲＥＶ］キーを押す度にムーブ、クロスが切り替わります。
設定したい機能を選択して表示して下さい。

１７－１８－５．チャンネルエンコーダ スクロール数

チャンネルエンコーダスイッチのスクロール数を設定します。
スクロール数は１～２０４８（最大コントロールチャンネル数）の間で設定出来ます。
初期値は１０（＝ＳＭエンコーダの数）です。

【操作手順】　１．カーソルキー又はテンキーで５を選択します。

１７－１８－６．ＣＵＥ ライト モード

ＣＵＥライトモードをトラック指定にするか、オールチャンネルにするかを選択します。
※連続したＣＵＥの途中で、部分的にトラック／オールチャンネルを変更する事は出来ません。

【操作手順】　１．カーソルキー又はテンキーで４を選択します。
メッセージラインには“セレクト［Ｐｕｓｈ　Ｆ．Ｒ］”と表示されます。
２．［FWD］［ＲＥＶ］キーを押す度にＴＲＡＣＫ、ＡＬＬ　ＣＨが切り替わります。
設定したい機能を選択して表示して下さい。

１７－１８－７．ＢＡＣＫスイッチモード

［GO］スイッチで再生中のキューをひとつずつ戻す際に、［ＢＡＣＫ］スイッチを押すと戻る、
または［ＳＴＯＰ］を押しながら［ＢＡＣＫ］スイッチを押すか、どちらかに設定できます。
初期値はＢＡＣＫに設定されています。

【操作手順】　１．カーソルキー又はテンキーで７を選択します。
メッセージラインには“セレクト［Ｐｕｓｈ　Ｆ．Ｒ］”と表示されます。
２．［FWD］［ＲＥＶ］キーを押す度にＢＡＣＫ、ＳＴＯＰ＋ＢＡＣＫが切り替わります。
設定したい機能を選択して表示して下さい。

１７－１８－８．ライブモード　ライト修正

※操作卓の操作に習熟されていない場合は、このモードはＯＦＦにしておいて下さい。
ライブモードでＣＵＥデータを作成・修正中に、タイムデータに変更が加えられたら［ライト］キーによる書き込み操作をせずにそのまま記憶に書き込むかどうかを設定します。
但し、チャンネルレベルのデータの変更の書き込みにはライト キー操作が必要です。
初期値はＯＦＦに設定されています。

【操作手順】　１．カーソルキー又はテンキーで８を選択します。
メッセージラインには“セレクト［Ｐｕｓｈ　Ｆ．Ｒ］”と表示されます。
２．［FWD］［ＲＥＶ］キーを押す度にＯＮ／ＯＦＦが切り替わります。
設定したい機能を選択して表示して下さい。

１７－１８－９．ブラインドモード　ライト修正

※操作卓の操作に習熟されていない場合は、このモードはＯＦＦにしておいて下さい。
ブラインドモードでＣＵＥデータを作成・修正中に、チャンネルレベルのデータを含めて、何らかの変更が加えられたら［ライト］キーによる書き込み操作をせずにそのまま記憶に書き込むかどうかを設定します。
初期値はＯＦＦに設定されています。

【操作手順】　１．カーソルキー又はテンキーで９を選択します。
メッセージラインには“セレクト［Ｐｕｓｈ　Ｆ．Ｒ］”と表示されます。
２．［FWD］［ＲＥＶ］キーを押す度にＯＮ／ＯＦＦが切り替わります。
設定したい機能を選択して表示して下さい。

１７－１８－１１．エフェクトモード レベルカーソル

エフェクトモードでのレベル入力時に、[<┘] キーを押した後のカーソルを右に移動させるか、下に移動させるかを設定します。

初期値は［→］（右）に設定されています。

【操作手順】　１．カーソルキー又はテンキーで１１を選択します。
メッセージラインには“セレクト［Ｐｕｓｈ Ｆ．Ｒ］”と表示されます。
２．［FWD］［ＲＥＶ］キーを押す度に［→］、［↓］が切り替わります。
設定したい機能を選択して表示して下さい。

１７－１８－１２．レベル入力　CH Ｎｏ．リセット

ライブモード・ブラインドモードでＣＵＥチャンネルレベルを設定する際、[<┘] キーで入力レベルを確定した後、メッセージラインの表示を“ＣＨ Ｎｏ．＝ １ レベル ＝ ＦＦ”の様に残すか、“ＣＨ Ｎｏ．＝”という表示にするかを設定します。

初期値は“ＣＨ Ｎｏ．＝ １ レベル ＝ ＦＦ”に設定されています。

【操作手順】　１．カーソルキー又はテンキーで１２を選択します。
メッセージラインには“セレクト［Ｐｕｓｈ Ｆ．Ｒ］”と表示されます。
２．［FWD］［ＲＥＶ］キーを押す度にＯＮ／ＯＦＦが切り替わります。

１７－１８－１３．レベル±１０スイッチ変化値

ここではプログラムパネルの［＋１０］、［－１０］キーの変化値を設定することができます。

【操作手順】　１．カーソルキー又はテンキーで１３を選択します。
メッセージラインには“変化値”と表示されます。
２．テンキーにて１～９の値を入力し［<┘］キーを押すことで確定されます。

１７－１８－１４．レベル±１スイッチ変化値

ここではプログラムパネルの［＋１］、［－１］キーの変化値を設定することができます。

【操作手順】　１．カーソルキー又はテンキーで１４を選択します。
メッセージラインには“変化値”と表示されます。
２．テンキーにて１～９の値を入力し［<┘］キーを押すことで確定されます。

１７－１９．システム表示

操作卓のシステム仕様を表示します。

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“１９．システム 表示”を選択し、［<┘］キーを押します。画面が“システム 表示 モード”に切り替わります。

※表示終了後、［ＣＡＮ］キーを押すとメインメニューに戻ります。

１７－２０．システムテスト

フェーダ・キースイッチ類・ＬＣＤ画面表示が正常に動作しているかどうかのチェックを行います。
この操作に於いて、卓内のメモリーデータが消失する事はありません。
※システムテストの操作は出力中の明かりには影響しないので、暗転やレベルの変化はありません。
但し、ＣＵＥの転換が出来なくなるので、実公演中の操作はお勧めしません。

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“２０．システム テスト”を
選択し、[<┘]キーを押します。画面が“システム テスト モード”に切り替わります。
２．メッセージラインに“セレクト Ｎｏ．＝”と表示されているので、
テンキー又はカーソルキーで必要な操作を選択して下さい。
※［ＣＡＮ］キーでメインメニューに戻ります。

システムテストの各メニューについて説明します。それぞれの操作中に［ＣＡＮ］キーを押すと
一つ前のメニューに戻ります。

１７－２０－１．フェーダレベル

ＳＭフェーダ、ＴＣ等、各フェーダの動作中レベルを表示します。

【操作手順】　１．フェーダを動かし、レベルが正常に変化する事を確認して下さい。
［ＣＡＮ］キーにより終了します。

１７－２０－２．スイッチ入力

全スイッチのＯＮ／ＯＦＦ状態を表示します。

【操作手順】　１．各スイッチを押し表示色が変化する事を確認して下さい。
［ＣＡＮ］キーにより終了します。

１７－２０－３．ＬＥＤ表示

ＧＯ・ＳＴＯＰ・ＢＡＣＫスイッチ等の点灯表示を確認します。

【操作手順】　１．このメニューを選択すると、自動的に全ＰＬの点滅の表示を繰り返します。
不点灯がないか確認して下さい。
［ＣＡＮ］キーにより終了します。

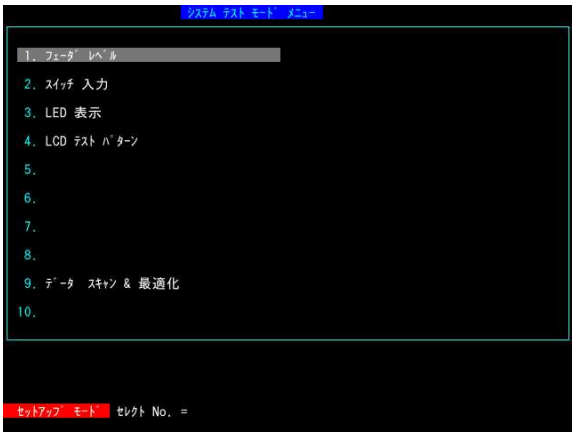
１７－２０－４．ＬＣＤテストパターン

ＬＣＤ画面表示の状態を確認します。

【操作手順】　１．このメニューを選択すると、画面に“Ｈ”の文字を白で表示します。
この時“画面テストパターンモード”、“日時”“メッセージ”は表示されますので、
画面の表示状態を確認して下さい。
［ＣＡＮ］キーにより終了します。

１７－２０－９．データスキャン＆最適化

データスキャン後不要ファイルを削除し空いた領域を詰めることで
内蔵ディスク内データ領域を最適化します。



１７－２１．パッチ場面コピー

パッチデータを、場面単位で他の場面にコピーします。持込卓（場面６）へのコピーも可能です。
※コピー元の場面のパッチデータもそのまま残ります。

【操作手順】

場面Ｎｏ．１のパッチデータを場面Ｎｏ．５にコピーする

１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで
“２１．パッチ 場面 コピー”を選択し、[<┘]キーを押します。
２．メッセージラインに“コピー元パッチ場面 Ｎｏ．＝”と表示されるので、
テンキーで［1］と入力します。
３．[<┘]キーを押すと、メッセージラインに
“コピー元パッチ場面 Ｎｏ．＝ １ コピー先パッチ場面 Ｎｏ．＝”と表示されます。
４．テンキーで［5］を入力し［<┘］キーを押すとパッチ場面がコピーされます。
※［ＣＡＮ］キーでメインメニューに戻ります。

１７－２３．マクロ 実行

マクロ１～９のキー操作の使用の可否を設定します。

【操作手順】
１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“２３．マクロ実行 ”を選択し、[<┘]キーを押します。
２．メッセージラインに“ＯＮ”と表示されているので［<┘］または［ＦＷＤ］［ＲＥＶ］キーにて"ＯＦＦ"に設定します。
［マクロ１］～［マクロ９］のキースイッチを使用できない状態にすることができます。

１７－２４．ＣＣ 実行 タイム

ライブモードで、スイッチ操作にてＣＣを動作させる時の実行タイムを設定します。

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“２４．ＣＣ 実行 タイム”を
選択し、[<┘]キーを押します。
２．メッセージラインに“ＣＣ タイム ＝”と表示されているので
テンキーで値を設定します。
３．[<┘]キーを押すと、確定します。
※［ＣＡＮ］キーでメインメニューに戻ります。

１７－３０．ＬＣＤ使用台数変更（オプション）

ＬＣＤの使用台数を２台または４台に設定します。

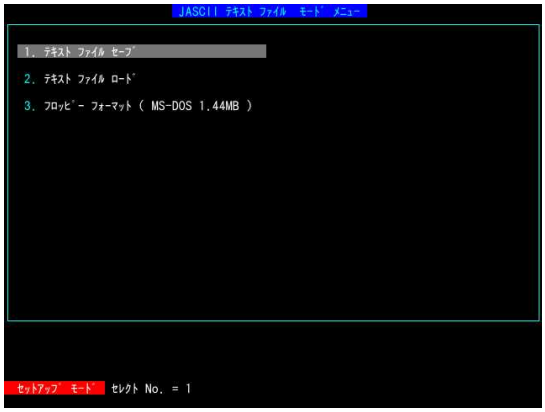
【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“３０．ＬＣＤ使用数変更”を
選択し、[<┘]キーを押します。
２．メッセージラインに“１：２台　２：４台　セレクトＮｏ ＝　”と表示されているので
テンキーで１、２どちらかを入力します。
３．[<┘]キーを押すと、”再開します。宜しいですか？”と表示されるので［<┘］キーで確定します。
画面が一度黒くなり再度 10 秒ほどで再起動します。

１７－３１．ＪＡＳＣＩＩテキストファイル

ＣＵＥデータをＪＡＳＣＩＩテキストファイルでＦＤ（フロッピーディスク）へ保存、
ＦＤから読出し、ＦＤのフォーマット（初期化）を行います。

※データの書込中は、ＦＤを抜かないで下さい。データやＦＤが破損する恐れがあります。
※［離席］キースイッチがＯＮになっている場合は、ＦＤの操作は出来ません。

【操作手順】　１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“３１．ＪＡＳＣＩＩ テキスト ファイル”を選択し、[<┘]キーを押します。画面が“ＪＡＳＣＩＩ テキスト ファイル モード メニュー”に切り替わります。
２．ＦＤＤ（フロッピーディスクドライブ）に３．５インチＦＤを挿入します。
３．メッセージラインに“セレクト Ｎｏ．＝”と表示されているので、テンキー又はカーソルキーで必要な操作を選択して下さい。
※［ＣＡＮ］キーでメインメニューに戻ります。



ＪＡＳＣＩＩ テキスト ファイル モードの各メニューについて説明します。
それぞれの操作中に［ＣＡＮ］キーを押すと一つ前のメニューに戻ります。

１７－３１－１．テキスト ファイル セーブ

卓内のＣＵＥデータをＪＡＳＣＩＩ形式でＦＤに保存します。
ＦＤのプロテクトスイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで［1］を選択し、[<┘]キーを押します。
２．“セーブ ＯＫ？”の確認メッセージが表示され、再度［<┘］キーを押すとセーブを開始します。セーブ中は、画面下部にセーブ中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－３１－２．テキスト ファイル ロード

ＦＤ内のＣＵＥデータを読み込みます。
読み込みの際、それまで卓内にあったデータは全て読み替えられます。（※２）
※　　［離席］スイッチが ON になっている場合は読み込めません。
※２　読み込みファイル内に“ＣＬＥＡＲ ＣＵＥＳ”文がある場合

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで［2］を選択し、[<┘]キーを押します。
２．“ロード ＯＫ？”の確認メッセージが表示されます。
３．再度［<┘］キーを押すとロードを開始します。ロード中は、画面下部にロード中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－３１－３．フロッピー フォーマット（ＭＳ－ＤＯＳ １．４４ＭＢ）

ＦＤをＭＳ－ＤＯＳ １．４４ＭＢにフォーマットします。
※必ず３．５インチ２ＨＤタイプのＦＤを使用して下さい。

【操作手順】　１．テンキー又はカーソルキーで３を選択し、［<┘］キーを押します。
２．“フォーマットＯＫ？”の確認メッセージが表示され、再度［<┘］キーを押すと
フォーマットを開始します。フォーマット中は、画面下部にフォーマット中である事を示す
メッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－３２．CSV ファイル

オフライン用ＰＣで読み込めるデータの作成および、オフライン用ＰＣで作成した
データの読み込みを行います。

【操作手順】１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで
“３２．ＣＳＶファイル”を選択し、［<┘］キーを押します。
画面が“ＣＳＶファイル モード メニュー”に切り替わります。
２．カードリーダーにＳＤカードを挿入します。
３．メッセージラインに“セレクト Ｎｏ．＝”と表示されているので、
テンキー又はカーソルキーで必要な操作を選択して下さい。
※［ＣＡＮ］キーでメインメニューに戻ります。

１７－３２－１．ＣＳＶファイル セーブ（オプション）

操作卓内の調光データをＣＳＶファイルとして出力し、ＳＤカードに保存します。
使用可能なメディアはＳＤカードのみです。保存の際にフォルダを作成し、
その中に１イベント分の調光データをまとめて保存します。

【操作手順】１．操作卓前面のＳＤカードスロットにＳＤカードを挿入してください。
２．ＣＳＶファイルモードメニューにて、カーソルキーで ［１．ＣＳＶファイルＳＤセーブ］を
選択し、［ＥＮＴＥＲ］を押します。もしくはテンキーで［1］を入力後、［ＥＮＴＥＲ］を押します。
ＳＤカード内に保存されたフォルダー覧が表示されます。
３．保存先のフォルダを選択します。
１）既存のフォルダに保存する場合
［↑］［↓］を押してＣＳＶファイルを保存したいフォルダにカーソルを合わせ、［ＥＮＴＥＲ］を
押します。
２）新規に作成したフォルダに保存する場合キーボードからフォルダ名を入力し、
［ＥＮＴＥＲ］を押します。
入力可能な文字は半角英数 8 文字までです。
４．メッセージラインに ［データをセーブしますか？］と表示されます。
再度［ＥＮＴＥＲ］を押すことで、保存を開始します。
５．保存が完了すると［完了！！］と表示されます。

※保存時にフォルダ名を入力しない場合、［ＳＴＡＲ＿００１］ というフォルダを自動的に作成し、
その中に保存します。
※既存のフォルダを保存先に選択し、その中に別のイベントのＣＳＶファイルが入っていた場合、
全て上書きされます。

１７－３２－２．ＣＳＶファイル ロード

オフライン用ＰＣで作成したＣＳＶファイルを読み込みます。
使用可能なメディアはＳＤカードのみです。オフラインＰＣからＳＤカードに
ＣＳＶファイルを保存する操作は、オフラインシステムマニュアルを参考にしてください。

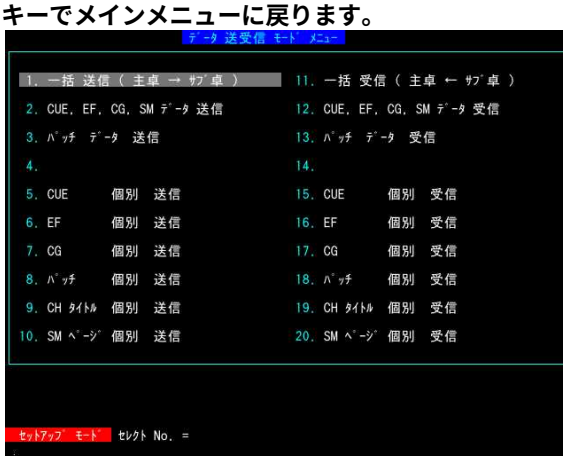
【操作手順】１．操作卓前面のＳＤカードスロットにＳＤカードを挿入してください。
２．ＣＳＶテキストファイルモードメニューにて、カーソルキーで
［２．ＣＳＶファイル ＳＤロード］を選択し、［ＥＮＴＥＲ］を押します。
もしくはテンキーで［２］を入力後、［ＥＮＴＥＲ］を押します。
ＳＤカード内に保存されたフォルダー覧が表示されます。
３．［↑］［↓］を押して読み込みたいフォルダにカーソルを合わせ、［ＥＮＴＥＲ］を押します。
４．メッセージラインに ［データをロードしますか？］と表示されます。
再度［ＥＮＴＥＲ］を押すことで、読込を開始します。
５．読込が完了すると ［完了！！］と表示されます。

１７－４０．データ 送受信（オプション）

メイン操作卓、サブ操作卓のデータ送受信を行います。

※［離席］スイッチがＯＮになっている場合は、この操作は出来ません。
※［サブ卓ＬＩＮＫ］スイッチがＯＮになっている状態を確認して下さい。

【操作手順】１．セットアップモード メインメニューから、テンキー又はカーソルキーで“４０．データ 送受信”
を選択し、［<┘］キーを押します。画面が“データ 送受信 モード メニュー”に
切り替わります。
２．メッセージラインに“セレクト Ｎｏ．＝”と表示されているので、テンキー又はカーソルキーで
必要な操作を選択して下さい。
※［ＣＡＮ］キーでメインメニューに戻ります。



１７－４０－１．一括送信（主卓　→　サブ卓）

メイン卓の全データを、サブ卓に送信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［1］を選択し、［<┘］キーを押します。
２．“データを送信しますか？”の確認メッセージが表示され、再度［<┘］キーを押すと
送信を開始します。
送信中は、画面下部に送信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－４０－２．ＣＵＥ、ＥＦ、ＣＧ、ＳＭデータ送信

メイン卓のＣＵＥ、ＥＦ、ＣＧ、ＳＭデータをすべて、サブ卓に送信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［2］を選択し、［<┘］キーを押します。
２．“データを送信しますか？”の確認メッセージが表示され、再度［<┘］キーを押すと
送信を開始します。
送信中は、画面下部に送信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－４０－３．パッチデータ送信

メイン卓のパッチデータをすべて、サブ卓に送信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［3］を選択し、［<┘］キーを押します。
２．“データを送信しますか？”の確認メッセージが表示され、
再度［<┘］キーを押すと送信を開始します。
送信中は、画面下部に送信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－４０－５．ＣＵＥ個別送信

メイン卓のＣＵＥデータを個別に、サブ卓に送信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［4］を選択し、［<┘］キーを押します。
２．テンキーでデータを選択すると“データを送信しますか？”の確認メッセージが表示され、
再度［<┘］キーを押すと送信を開始します。
送信中は、画面下部に送信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－４０－６．ＥＦ個別送信

メイン卓のＥＦデータを個別に、サブ卓に送信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［5］を選択し、［<┘］キーを押します。
２．テンキーでデータを選択すると“データを送信しますか？”の確認メッセージが表示され、
再度［<┘］キーを押すと送信を開始します。
送信中は、画面下部に送信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－４０－７．ＣＧ個別送信

メイン卓のＣＧデータを個別に、サブ卓に送信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［7］を選択し、［<┘］キーを押します。
２．テンキーでデータを選択すると“データを送信しますか？”の確認メッセージが表示され、
再度［<┘］キーを押すと送信を開始します。
送信中は、画面下部に送信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－４０－８．パッチ個別送信

メイン卓のパッチデータを個別に、サブ卓に送信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［8］を選択し、[<┘］キーを押します。
２．テンキーでデータを選択すると“データを送信しますか？”の確認メッセージが表示され、
再度［<┘］キーを押すと送信を開始します。
送信中は、画面下部に送信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－４０－９．ＣＨタイトル個別送信

メイン卓のＣＨタイトルデータを個別に、サブ卓に送信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［9］を選択し、[<┘］キーを押します。
２．テンキーでデータを選択すると“データを送信しますか？”の確認メッセージが表示され、
再度［<┘］キーを押すと送信を開始します。
送信中は、画面下部に送信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－４０－１０．ＳＭページ個別送信

メイン卓の全データを、サブ卓に送信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［１０］を選択し、[<┘］キーを押します。
２．テンキーでデータを選択すると“データを送信しますか？”の確認メッセージが表示され、
再度［<┘］キーを押すと送信を開始します。
送信中は、画面下部に送信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－４０－１１．一括受信（主卓　←　サブ卓）

全データを、サブ卓より受信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［１１］を選択し、[<┘］キーを押します。
２.“データを受信しますか？”の確認メッセージが表示され、再度［<┘］キーを押すと
受信を開始します。
受信中は、画面に受信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－４０－１２．ＣＵＥ、ＥＦ、ＣＧ、ＳＭデータ受信

ＣＵＥ、ＥＦ、ＣＧ、ＳＭデータをサブ卓より受信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［１２］を選択し、[<┘］キーを押します。
２.“データを受信しますか？”の確認メッセージが表示され、再度［<┘］キーを押すと
受信を開始します。
受信中は、画面に受信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－４０－１３．パッチデータ受信

パッチデータを、サブ卓より受信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［１３］を選択し、[<┘］キーを押します。
２.“データを受信しますか？”の確認メッセージが表示され、
再度［<┘］キーを押すと受信を開始します。
受信中は、画面に受信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－４０－１５．ＣＵＥ個別受信

ＣＵＥデータを個別に、サブ卓より受信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［１５］を選択し、[<┘］キーを押します。
２．テンキーでデータを選択すると“データを受信しますか？”の確認メッセージが表示され、
再度［<┘］キーを押すと受信を開始します。
受信中は、画面に受信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－４０－１６．ＥＦ個別受信

ＥＦデータを個別に、サブ卓より受信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［１６］を選択し、[<┘］キーを押します。
２．テンキーでデータを選択すると“データを受信しますか？”の確認メッセージが表示され、
再度［<┘］キーを押すと受信を開始します。
受信中は、画面に受信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－４０－１７．ＣＧ個別受信

ＣＧデータを個別に、サブ卓より受信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［１７］を選択し、[<┘］キーを押します。
２．テンキーでデータを選択すると“データを受信しますか？”の確認メッセージが表示され、
再度［<┘］キーを押すと受信を開始します。
受信中は、画面に受信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－４０－１８．パッチ個別受信

パッチデータを個別に、サブ卓より受信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［１８］を選択し、[<┘］キーを押します。
２．テンキーでデータを選択すると“データを受信しますか？”の確認メッセージが表示され、
再度［<┘］キーを押すと受信を開始します。
受信中は、画面に受信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

１７－４０－１９．ＣＨタイトル個別受信

ＣＨタイトルデータを個別に、サブ卓より受信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［１９］を選択し、[<┘］キーを押します。
２．テンキーでデータを選択すると“データを受信しますか？”の確認メッセージが表示され、
再度［<┘］キーを押すと受信を開始します。
受信中は、画面に受信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

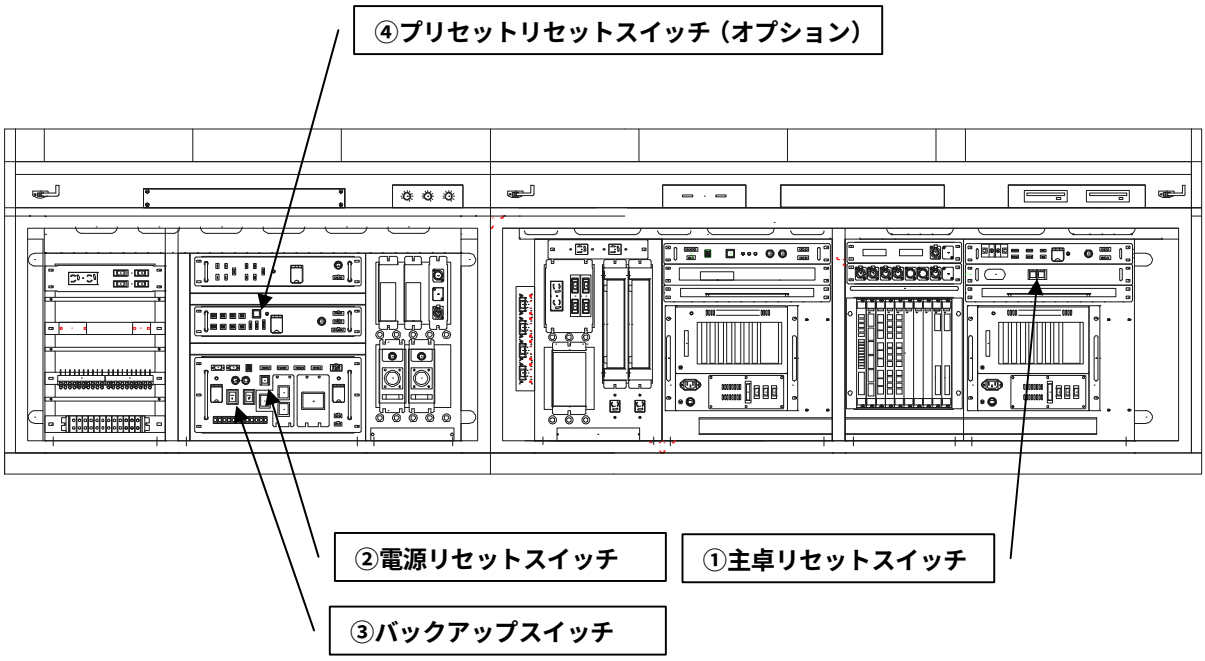
１７－４０－２０．ＳＭページ個別受信

ＳＭデータを個別に、サブ卓より受信します。
サブ卓［離席］スイッチは、ＯＦＦにしておいて下さい。

【操作手順】１．テンキー又はカーソルキーで［２０］を選択し、[<┘］キーを押します。
２．テンキーでデータを選択すると“データを受信しますか？”の確認メッセージが表示され、
再度［<┘］キーを押すと受信を開始します。
受信中は、画面に受信中である事を示すメッセージが表示され、進行状態がバー表示されます。

第１８章　システム不具合時の対応について

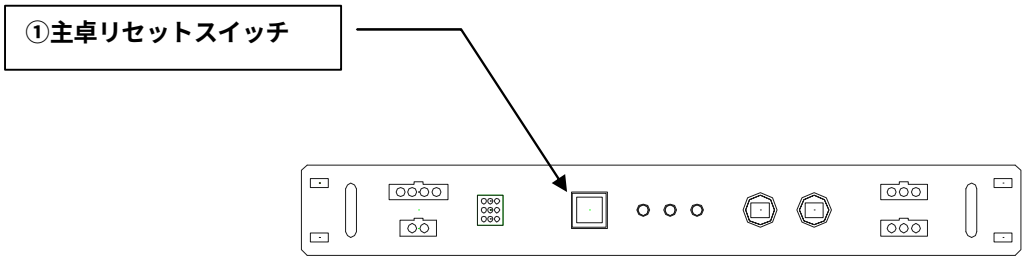
何らかの理由で調光操作卓が動作不能、又は動作が不安定な場合には、
下記の手順で調光操作卓の復旧を行なってください。



１８－１．主操作卓のリセット操作

画面表示はしているが主操作卓パネル面の操作が出来ない、または表示が正常ではない場合は、
下記の手順で主操作卓のパネルリセット操作を行なってください。

【操作手順】１．調光操作卓下の扉内の［主卓リセット］スイッチを押します。
調光操作卓パネル面の表示にリセットが、かかり約５秒後に復旧します。
※この操作によって書き込んでいるデータが消えることはありません。



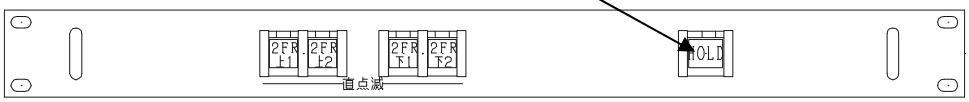
１８－２．調光操作卓の再起動

18-1 にて不具合が解決しない場合、もしくは調光卓が全く動作しなくなった場合、
下記の手順で調光操作卓の再起動を行なってください。

【操作手順】１．制御信号パッチ盤にある［ＨＯＬＤ］スイッチを押します。スイッチを解除するまで
現在の調光出力レベルを保持し、パイロットが点滅します。
※［ＨＯＬＤ］スイッチが押されている場合は、この時点で実明かりは変化しません。
２．調光操作卓下の扉内の［電源リセット］スイッチを押します。調光操作卓が再起動します。
３．調光操作卓起動後、シーンＮｏ．読み出し等を行い、再起動前の状態になるよう設定します。
４．制御信号パッチ盤の［ＨＯＬＤ］スイッチを押してホールド状態を解除することにより、実明かりが、
調光操作卓からの調光出力レベルに復帰します。

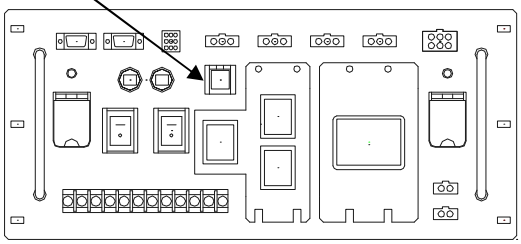
※通常キースイッチをＯＦＦに切り替える終了操作では、終了時の調光操作卓のデータを自動的に
保存しますが、この手順におけるトラブル時の終了操作では強制的に調光操作卓を再起動させるため、
調光操作卓の終了操作時のデータが保存されません。

※制御信号パッチ盤
HOLD スイッチ



※ＨＯＬＤスイッチは制御信号パッチ盤上部に設置してあります。

②電源リセットスイッチ

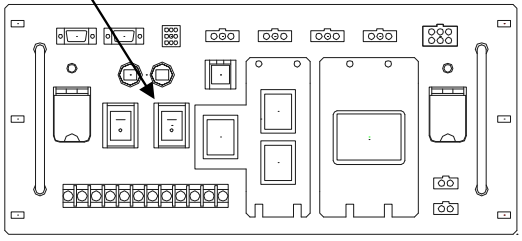


１８－３．バックアップスイッチによる操作主幹電源の投入

内部部品の経年劣化などの理由により、キースイッチを ON 側へ切り替えても調光器盤の電源が
操作卓に連動して入らない場合、以下の手順で調光器盤の電源を入れてください。

【操作手順】１．調光操作卓下の扉内の“操主バックアップ”スイッチを ON 側へ切り替えます。
操作卓の電源とは連動せずに調光器盤の電源が強制的に入ります。
※調光器盤の電源をＯＦＦする場合は“操主バックアップ”スイッチをＯＦＦ側へ切り替えます。

③バックアップスイッチ



１８－４．プリセット卓のリセット操作（オプション）

プリセット卓パネル面の表示がしない、または表示が正常でない場合は
下記の手順でプリセット卓のリセット操作を行なってください。

【操作手順】１．調光操作卓下の扉内の［プリ卓リセット］スイッチを押します。
調光操作卓パネル面の表示にリセットがかかり約５秒後に復旧します。
※この操作によって書き込んでいるデータが消えることはありません。